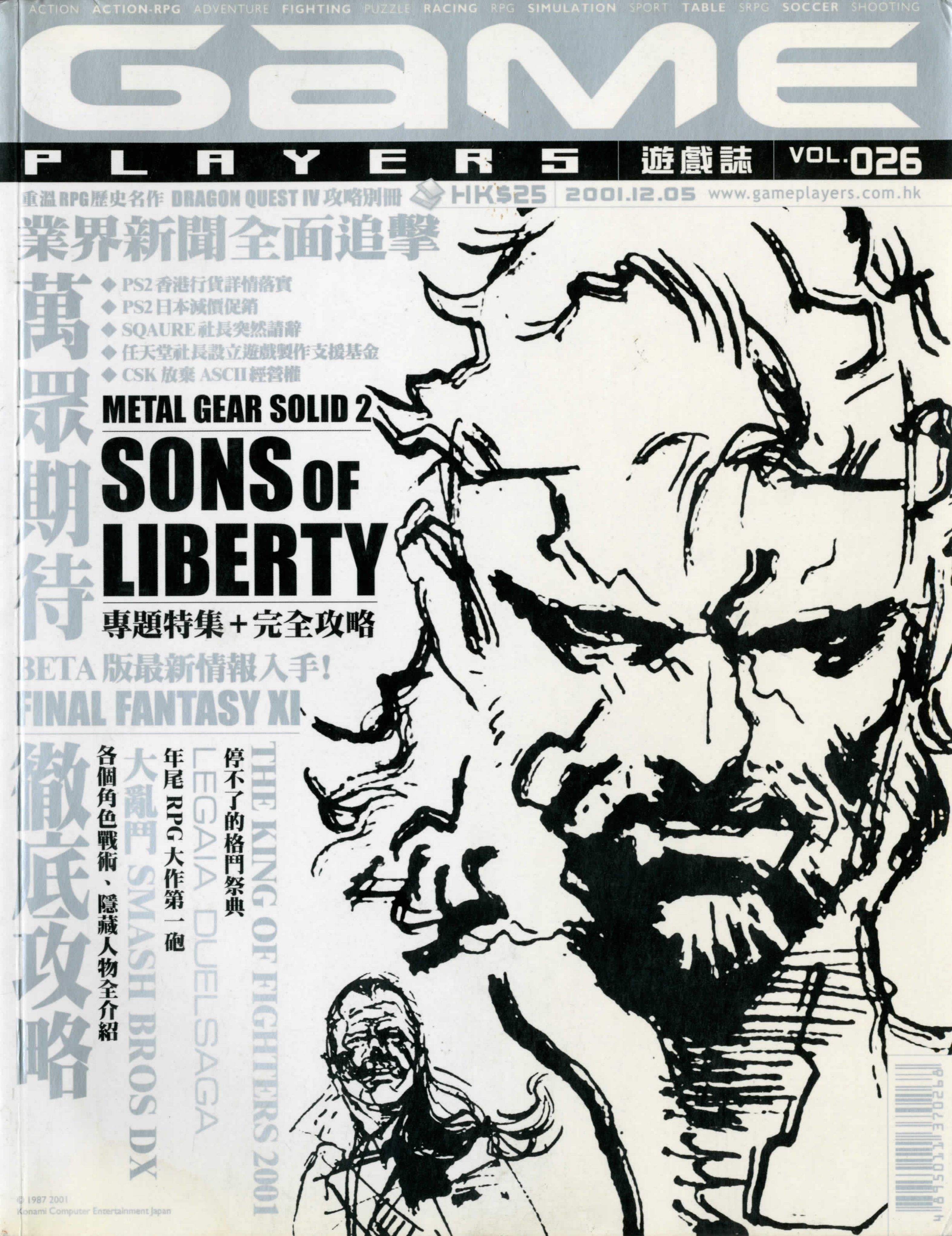


ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS
遊戲誌
VOL.026
重溫RPG歷史名作 DRAGON QUEST IV 攻略別冊
HK$25
2001.12.05
www.gameplayers.com.hk
業界新聞全面追擊
◆ PS2香港行貨詳情落實
◆ PS2日本減價促銷
◆ SQAURE社長突然請辭
◆ 任天堂社長設立遊戲製作支援基金
◆ CSK放棄ASCII經營權
萬眾期待
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
專題特集+完全攻略
BETA版最新情報入手!
FINAL FANTASY XI
徹底攻略
THE KING OF FIGHTERS 2001
停不了的格鬥祭典
LEGAIA DUEL SAGA
年尾RPG大作第一砲
大亂鬥 SMASH BROS DX
各個角色戰術、隱藏人物全介紹
© 1987 2001
Konami Computer Entertainment Japan

微軟的 第一場勝仗

TEXT：寒武紀

美版Xbox及GC已推出了兩個多星期，有關兩部新主機的初期銷售成績亦已初見眉目。單從主機銷量而言，任天堂無疑是大贏家，美國任天堂甚至高調發表新聞稿，指出GC是眾多部次世代主機之中，在發售首周銷量最高的主機。

微軟的第一個錯敗

微軟曾一再聲言不會犯上SCE去年在美國推出PS2時所犯的錯誤 (註1)，甚至以嘲弄的口吻指SCE在PS2發售當日只提供原定計劃一半數目的PS2主機是一個失敗的發售日。諷刺的是，微軟在Xbox發售當天實際的主機出貨數剛好與去年PS2的情況一樣：只及原數的一半。微軟最初計劃希望在Xbox發售日推出約60至80萬Xbox主機，但到了14日當天，真正投入市面的Xbox主機數目只有約30萬部。可能這正是微軟參入遊戲界需要學習的第一課。

不過另一方面，我們又看到微軟同時贏了另一場大仗，雖然這樣戰役本身並不顯眼，但其背後隱含的意義卻非常重大。

XBOX成功的根據

Xbox是三部次世代主機之中最先實現網絡遊戲的主機。Xbox推出後不夠一個星期，網絡上已經至少有兩個可啟動Xbox網絡功能的PC用軟件，亦已有網站開始提供Xbox網絡遊戲的相關服務。雖然 許多人將Xbox與PC之間的相似性作為笑柄看待，但今天微軟不費吹灰之力，卻已有人為其代勞進行Xbox網絡遊戲的開發工作，正好顯示了Xbox與PC的相似性確實方便了Xbox未來的發展。

新力處心積慮將PS2設計成一部娛樂中端，但Square的PlayOnline計劃仍有待明年，即PS2推出後兩年的時間才能夠正式投入服務，原因是PS2和大部份其他主機一樣，採用了各種專用格式組件，要建立一個適用的網絡遊戲系統，便需要進行大規模的開發和研究工作。相反，正正因為Xbox是一部建基於PC而設計的遊戲主機，運用過往累積的PC技術，開發人員很容易便可以為Xbox開發出各種各樣的應用軟件。Xbox容許更多細規模、無需龐大投資的開發活動，Xbox未來的網絡功能未來有極大的發展空間。

規模不斷縮減的PLAYONLINE

另一方面，理應扮演Xbox網絡抗衡力量的PS2 PlayOnline計劃仍存在著許多未知之數。去年Square第一次公布PlayOnline計劃的詳情的時候，Square將PlayOnline的收支平行點設置於48萬名會員的水平；本年一月Square對計劃作出修定，並將數字減至30萬人；而根據剛剛公布的PlayOnline計劃，則進一步將所需的會員數目減至20萬人。

PlayOnline規模縮小的主要原因，自然是因為Square現時正處於經營困境之中，難以再作大額投資，更無能力承擔過大的風險，縮減規模可說是無可厚非，亦是明智之舉，但這同時亦為微軟進攻網絡遊戲市場的形勢更佳。

Xbox內置硬碟及寬頻接駁裝置，是一部與網絡遊戲親和性極高的遊戲主機，現時已經講買了Xbox主機的30多萬用戶，可以說是微軟的核心支持者，亦很有可能是Xbox網絡遊戲的核心用戶。假如Xbox主機的銷售成績能夠繼續維持，到了明年年初，Xbox的主機數目可能已超過100萬部，Xbox的網絡遊戲勢力可能已經完全蓋過PS2的PlayOnlne。

Xbox對於PS2的網絡計劃是否能夠產生威脅當然仍要視乎是否有出色的軟件作出支援，但無論如何，Xbox網絡功能無疑已成為了Xbox主機的最強大的武器。

(註1) 新力去年在美國推出時只能夠提供50萬部PS2主機，較原定的100萬部少了一半，並造成嚴重缺貨的情況。



CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.026
2001年12月5日
每本港幣25元

MUST READ



VOL.026
volume.026. 5.12.2001



遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



三☆主理變態連技大放送！



攻略第一回始動



新感覺災難式冒險遊戲



所有隱藏人物取得方法！

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Andy
Fung
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

遊戲機市場在不景氣陰影下仍保持強勢
主機銷量最新形勢

Xbox與GC在美國推出已有兩個星期，有關兩部主機的銷售成績亦初見眉目。

美版GC消化速度較日本快一倍

根劇任天堂的公布，11月18日在美國推出的GC（美國售價為199美元，相當於約1550港元），十日裡的總銷量為50萬部。任天堂又表示，同日推出的GC主機總數為74萬部，其中10萬部為加拿大及拉丁美洲之用，另外7萬5千部則為遊戲出租公司之用。

軟件銷售方面，任天堂估計，每一部售出的主機同時會售出兩款GC遊戲作品，而十多款同日推出的遊戲作品之中，最暢銷的為Luigi's Mansion，而美版Pikmin以及Super Smash Brothers Melee亦會陸續推出，預計本年內推出的GC遊戲達22款，比日版遊戲要多。

任天堂在其官方綱站發表的新聞稿中表示，「GC的銷售速度比Xbox快兩倍，比去年PS2推出初期快25%」而且，由於銷售情況理想，任天堂表示會額外增加20萬部GC主機投入市面，而預測本年內GC在美國的銷量亦會由110萬部增加至130萬部。

而日本任天堂公布了具體GC在日本的銷售情況，根據公布，日版GC在日本推出後兩星期銷售亦突破了50萬部，





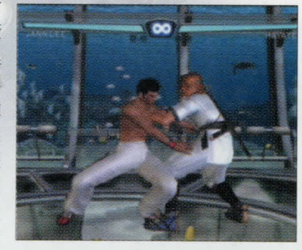
《Luigi's Mansion》成為美版GC的最暢銷遊戲

XBOX出貨量不足影響銷量



Xbox方面，雖然微軟並未有公布實際的銷售數字，但有分析員指出Xbox在發售首日的出貨數量只有約30萬部，較最初估計的60至80萬少許多，雖然Xbox的銷售情況仍然非常理想，估計首批Xbox主機在首幾天已經全數售罄，但出貨量不足肯定對Xbox銷量造成影響。

DEAD OR ALIVE 3銷量突破三十萬



Tecmo是現時眾多日本軟件商之中對Xbox這部新主機最為積極的軟件廠商，其招牌遊戲系列的最新一集《Dead or Alive 3》是其中一款與Xbox同日發售的主打遊戲作品。根據Tecmo社長中村純司表示：「《Dead or Alve 3》的出貨量幾乎與Xbox主機的出貨量相同，反應比我們預期更好。」《Dead or Alive 2》於PS2上推出時，在日本的銷量達37萬套，而全世界的銷量則超過150萬套。而DOA3亦將會與日版Xbox同日發售。

Tecmo近年亦面對業務不景的壓力，2001年上半年亦出了赤字，其PS2遊戲《Monster Farm》的銷量只達預計中50萬套的一半，只得25萬套，但DOA3在Xbox上的成功預計將會令Tecmo能夠令保持盈利狀態。

日本遊戲市場重見起色

對於未來遊戲市場的走勢，各界對持頗為樂觀的態度，根據Analyst Net Japan發表的數字顯示，PS2的銷量仍然保持強勢，而GC遊戲《Super Smash Brothers DX》的推出亦帶起了GC主機的銷售，單在11月份主機的銷量已有超過51萬部，比去年同期大幅增加了一倍。

軟件方面，11月分推出的《Dragon Quest IV》(PS/63.8萬套)、《大亂鬥 Smash Brothers DX》(GC/35.8萬套)、《Seanman ~禁斷之寵物~ 加西博士之實際島》(PS2/13.5萬套) 三款遊戲的銷量均超過10萬套，整月售出的軟件數目達325萬套，比去年同期亦增加了26.5%。

由於11月29日起PS2已經減價，《Metal Gear Solid 2 ~Sons of Liberty~》等遊戲作品亦相繼推出，到了明年年初Xbox又會在日本推出，預計未來的日本遊戲業界仍然會保持強勢。

美國每家庭擁1.4部主機

雖然美國受到911恐怖襲擊以及經濟衰退等負面因素影響，但Xbox與GC在美國推出後均有良好反應，顯示美國的遊戲市場仍然有穩定的發展。事實上，根據統計數字顯示，2001年1月至9月，在遊戲軟硬件的銷售額較去年同期增加了33%，而現時全美國至少有3600萬個家庭擁有至少一部遊戲主機，並去年的3400萬個曾加了差不多6個百分點，而在擁有遊戲主機的家庭當中，平均每一個家庭擁有1.4部遊戲主機。而且，隨著三部次世代主機已經推出，美國遊戲市場將會繼續擴張。投資公司Yankee Group一位發言人表示：「調查的結果顯示遊戲業界已經非常成熟，但仍有可發展的空間。」



日本PS2減價 12月13日進軍亞洲 SCE力求緊守市場佔有率



雖然SCE方面一直否認有將其主機PS2的售價降低的計劃，但面對GC以及Xbox在美國都有不錯的成績，SCE除了決定降低PS2在日本的售價之外，亦公布了其在亞洲地區的銷售策略。

SCE將會把日版PS2的售價由3,5000日圓減至29,800日圓，減幅達百分之十五。減價後PS2的售價與GC (售價為25,000日圓) 的差距將會減少一半。這是SCE本年第二次降低PS2的售價，本年6月29日SCE將PS2的售價由39,800日圓調低至35,000日圓。

雖然有人擔心減價會對新力已經亮起紅燈的業績構成更大的壓力，但亦有分析指出，由於近期半導體的價格下滑，加上PS2的圖像處理器生產技術已經發展至下一代，生產成本已經大大減低，本年多款PS2遊戲作品亦有很佳的銷量，本年SCE的業積將會轉虧為盈，減價亦不對業績產生重大的影響。

PS2港售價$1980

另一方面，SCE又公布將於12月13日在新加坡、香港、馬尼西亞、泰國推出，而台灣則會於明年1月24日推出。(PS2在各地區的售價參照表一)

而軟件方面，SCE預計在本年底前會在亞洲各地區一共推出14款遊戲作品(參看表二)，而到了明年3月，數目則會曾加至35款。

截至PS2在全世界的銷量達　萬部，單在日本國內則有710萬部的銷量。SCE預計到2002年3月，亞洲區的PS2出貨總數目標為10萬部。

地區／國家	售價	主機型號
香港	$1980	SCPH-30006R (220V)
新加波	S$466 (約$1980港元)	SCPH-30006R (220V)
馬來西亞	1180 ringint (約$2400港元)	SCPH-30006R (220V)
泰國	15,990 (約$2800港元)	SCPH-30006R (220V)
台灣	NT$11,280 (約$2550港元)	SCPH-30007R (110V)

表一: 亞洲地區PLAYSTATION 2主機售價

遊戲名稱	發行商	發售日
MOBILE SUIT GUNDAM DX	BANDAI	12月13日
SILENT HILL 2	KONAMI	12月13日
THE 警察官 24 時	KONAMI	12月13日
Metal Gear Solid 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	12月13日
ZERO	SCE	12月13日
Vampire Night	SCE	12月13日
TEKKEN TAG TOURNAMENT（MEGA HITS!）	SCE	12月13日
ICO	SCE	12月13日
Gran Turismo 3 A-spec（MEGA HITS!）	SCE	12月13日
TOKIMEKI MEMORIAL 3	KONAMI	12月20日
MotoGP 2	NAMCO	12月20日
BOMBERMAN KART	HUDSON	12月20日
Jak & Daxter	SCE	12月20日
MAXIMO	SCE	12月27日
Thunder Strike	SCE	2002年1月17日
BRAVO Music! Standerd Edition	SCE	2002年1月17日
WAVE RALLY	SCE	2002年1月31日
WildArms Advanced 3rd	SCE	2002年1月31日

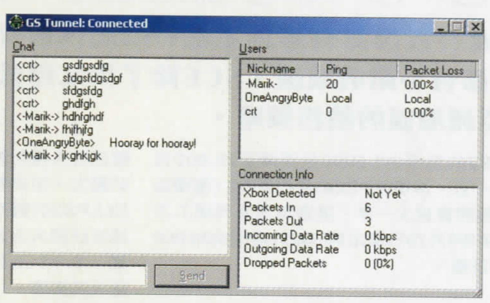
表二:: 預定發售的亞洲區時間表

美網站XBOX網絡遊戲投入服務

雖然微軟要在明年夏季才會正式推出Xbox的網絡遊戲的服務，但由於Xbox主機與一般的PC非常相以，提供網絡遊戲服務的網站GameSpy Arcade在Xbox推出後不足一個星期，便成功開發了一個可以支援Xbox網絡遊戲的軟件Xbox Tunnel。



利用GameSpy Arcade進行Xbox連線遊戲。(圖為PC畫面)



利用GameSpy Tunnel時提供了一個網友之間進行聊天的畫面

互聯網
網絡接口
(頻寬必需在128kbps以上)
集線器
網絡卡
XBOX主機
個人電腦(已裝有GameSpy Arcade及GameSpy Tunnel兩個應用軟件)

利用GameSpy Arcade所需的硬件環境示意圖

利用該個在PC視窗系統運行的軟件，玩者之間將能夠建立一個暫時的私人連線系統並進行Xbox連線遊戲，玩者亦可以同時使用網站提供的聊天室、即使訊息等通訊服務。

ENLISTED PLAYERS
Game Start In:
Grumpy
Goat
crt
=DELAY GAME =BACK =START GAME

在《Halo》中的連線遊戲畫面

根據有關的開發人員指出，利用Xbox進行網絡遊戲，一個快速的寬頻網絡環境是必需的，該開發人員指出：「大部份遊戲要求網絡頻寬至少為128kbps。而像《Halo》這些高速的3D動作射擊遊戲，頻寬要求更高達256kbps，假如頻寬不夠的話，便會出現畫面不順暢，甚至斷線的情況。」

「XBOX GATEWAY」

除了「Xbox Tunnel」之外，另一個程式設計員團體亦開發了一個名為「Xbox Gateway」的Xbox專用網絡遊戲應用軟件。不過，根據「Xbox Gateway」的開發人員指出，雖然使用「Xbox Gateway」進行二人對戰遊戲並不會產生任何因為互聯網資料傳送而出現的時間延誤的情況，但假如當遊戲人數增加至三人或更多的人的，即有可能會拖慢遊戲的進行效果較差。這位開發人員又表示，現時並沒有收到微軟方面的投訴或終止開發「Xbox Gateway」的請求。

「Xbox Gateway」並不支緩USB以及PCMCIA設備，而且現時只支緩Linux平台，但Windows版Xbox Gateway已正在開發之中。

微軟方面對於已有人提供Xbox網絡遊戲服務未肯正面的回應，只重申微軟將於明年夏季推出其Xbox網絡遊戲服務。

電腦迷的新實驗品?

XBOX主機組件各異

上一期本誌已為大家介紹過Xbox的內部結構以及主機機能，而最近便有更多關於Xbox主機的資料曝光。

Xbox內的硬碟分別由兩間生廠商提供，分別是Western Digital (WD) 以及Segate。根據熟悉PC硬件人士指出，型號為「WDB0EB」的硬碟是由WD生產、現時並沒有在市面上流通的Xbox專用硬碟裝置，容量為8GB、轉速為5400RPM，而型號為「ST310211AU Series 5」的硬碟則屬由Seagate生產、供一般PC使用的硬碟裝置，容量為10GB。

除了硬碟之外，Xbox所使用的Conexant製影像加密器 (Video Encoder) 亦分為「CX25871-14」以及「CX25871-13」等不同的型號，

現時未知道使用了不同組件的Xbox主機實際在性能上有什麼具體差別，但另外兩間主機生廠商任天堂以及新力等一向對於採用不同規格的組件抱懷疑態度（除了部份半導體組件會由於製程技術的發展而會有較大的分別），因為遊戲主機的其中一個優點是開發者無需像PC軟件開發商般考慮不同的硬件規格，並大大簡化了開發工作，產品在主機上的表現亦會更有保証。

硬碟資源結構查明

除此之外，8GB硬碟的Block數約為536,871，而10GB硬碟即671,086。雖然由Seagate所生產的硬碟容量較大，但專家指出微軟可能在軟件上限制了硬碟的存取容量，多出的2GB容量將不會被使用。該專家指出，Xbox的硬碟將被分為4部份，每部容量為2GB，而每一個部份的功能分別是供遊戲進度資料、音樂 (使用Windows Media Player格式)、遊戲內容資料、以及影像資料之用。



Xbox的硬碟一共有兩個種類

XBOX硬碟移植至PC上?

另一個引起這些PC發燒友興趣的是，Xbox內的硬碟是否能夠在一般的PC上運作。根據資料Xbox的硬碟在生產過程中已經記入了特別的密碼組合，當Xbox主機起動的時候便會通過輸入這些密碼而啟動Xbox的硬碟，換言之，假如貿然將硬碟接駁至PC上，由於PC並未能夠提供所需的密碼，硬碟便會自動防止進行任可讀取或讀出的過程。

當然，假如有人成功破解硬碟上的密碼，在PC上使用Xbox的硬碟仍是可能的，事實上，現時已有人正進行類似的工作，更有人聲稱已成功破解密碼。

硬碟資料傳送速度優化不足?

Xbox內的硬碟與主機基板之間是以一條ATA/33 Cable連接起來，有人更將這條Cable換上一條更快速的電線ATA/100，結果顯示資料傳送速度提供了超過百分之十，顯示硬碟資料的傳送速度受到連接Cable的限制，有人指出，ATA/100的零售價較ATA/33高幾二三十元，本來應該選擇一條效能更高的連接Cable，但可能Xbox主機生產數以百萬計，亦顯示微軟盡力減低生產成本。



使用ATA/100 Cable將能提供Xbox的硬碟資料傳送的速度(紅圈為使用ATA/100便需要切斷的線的位置)

微軟透露其XBOX長遠目標

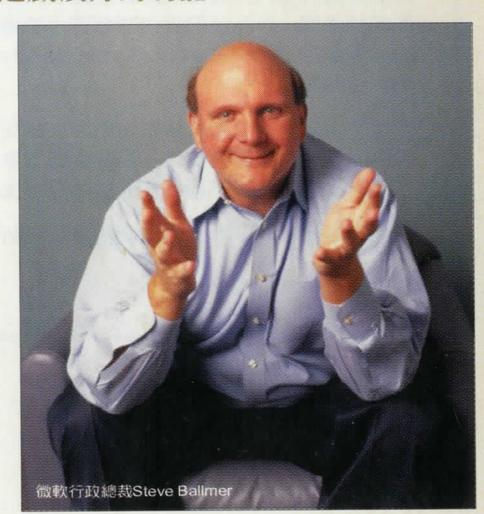
外界一直將Xbox視為微軟與新力爭奪一般家庭起居室控制權的武器，雖然微軟自己一直否認有計劃將Xbox發展成一部與PS2相似的多元娛樂中端，並一再強調Xbox純粹是一部遊戲主機，但微軟行政總裁Steve Ballmer最近便公開透露，微軟確實曾有計劃付予Xbox更多遊戲以外的功能。

Steve Ballmer在一個投資會議上表示，微軟最初構思Xbox這部主機的時候，是希望把它作為一部有遊戲、互動電視、互聯網甚至其他PC功能的機頂盒 (set-top-box) 主機。不過，經過與多間遊戲發行商商討過之後，這個構思最終被否決。

Ballmer表示：「當我們向他們(軟件商) 提及希望開發一部多功能主機的時候，他們都非常抗拒，表示不會為這種多功能主機開發軟件，一年之後，我們再與他們討論，並答應我們會由開發一部全世界最出色的遊戲主機開始，這樣他們才願意和我們合作。」

不過，Ballmer指出Xbox將有一個更大的目標，雖然他不肯透露更詳細的內容，但他指出：「我知道我們必需要成功，但到了某一點，我們將會追求更廣闊的發展空間。你們會問，Xbox是路的終點還是通向下一站的一個關卡? 答案肯定是後者，未來我們將有更龐大的發計劃。」

Xbox雖然是一部遊戲主機，但據Ballmer所言，這只是一個起點，微軟似乎亦不會排除為Xbox作更多元化的發展，事實上，Xbox內置硬碟及寬頻接駁功能，其未來發展的可能性比起需要另外購置的PS2主機更大。



微軟行政總裁Steve Ballmer

SQUARE社長退任

Square宣佈，現任最高業務負責人和田洋一將會接任鈴木尚成為新任Square社長。



將於12月1退任的Square社長鈴木尚

鈴木尚是Square的開國功臣之一，Square於1986年成立的同一年鈴木便加入Square，並在建立便利店遊戲軟件銷售網以及網絡遊戲等Square的重要發展工作上擔任重要的角色，對於今次辭去社長一職的原因，鈴木表示：「我需要重新學習，並且承擔責任。」

這是兩年來Square第二次的社長人事調動。2000年度，Square的業績出現了創業以來的第一次赤字，當時的社長武市智並引咎辭去社長的職務，而當時作為副社長的鈴木尚便接任成為新社長。可惜，鈴木上任之後，多款遊戲發售延期、FF電影失敗、之前的集資計劃又告摧，有分析員指出部份投資者已對鈴木社長失去信心。

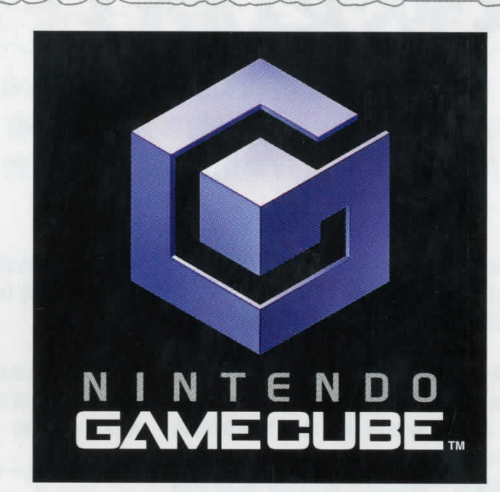
Square一位發言人表示：「股東已接納了鈴木尚先生的請辭，我們都認為在現時遊戲市場環境高速變化的形勢之下，新領導層的出現將有助更有效地推行有效的重組策略。在新社長和田洋一的領導之下，我們會在一至兩個月之內草擬好可令公司返回盈利狀態的策略。」

另一方面，最近有報導透露，在SCE宣布注資 Square之前的九月，鈴木尚曾聯同前社長宮本雅史一同拜訪位於京東的任天堂總部，希望可以與任天堂在進行各方面的事業合作，從而挽救因為電影業務失利而出現的業績急劇惡化。可惜雙方面未能夠達成任何協議，之後Square便發表了SCE注資的消息。

Square剛公布2001年上半年的業積，營業額比去年同期下跌超過五成，半年虧損132億日圓。雖然外界亦希望社長的更替能有助Square進快返回正軌，但亦分析指出，在遊戲界經驗不深的和田是否能夠令Square迅速有突破性的發展是頗成疑問的。



任天堂社長設立基金支持遊戲開發工作



任天堂社長山內溥將於2001年1月設立一個以支持遊戲開發商為Gamecube 及Gameboy Advance進行遊戲創作工作為目標的基金。

這個基金將會為因為主機高性能化引致的開發費用上漲而面對經營困難的軟件商，並為他們提供開發資金的協助。不過，暫時這個基金只限於有意為Gamecube以及Gameboy Advance開發可連動遊戲的作品的軟件開發商。

有關的遊戲開發公司只需要向任天堂提交一個開發計劃，任天堂將會以創意及未來發展可能性作為評審的標準，通過審批的開發商將可以在沒有擔保的情況下獲得任天堂的資金支助。

任天堂的發言人表示，更詳細的計劃將於明年初再作正式公布。

CSK放棄ASCII之經營權

SEGA的最大股東CSK於11月25日，宣佈將會轉讓ASCII之經營權予獨立投資公司UNISON CAPITAL。由於CSK在今年改變了經營策略，集中資源主攻大型企業的情報系統工程上，而ASCII的主要客戶卻是以普通消費者為主，CSK認為這樣兩間公司並不能達到業務上相互相乘的效果，遂決定將ASCII的經營權放棄。

CSK是在98年向經營上出現困難的ASCII注資，在99年ASCII正式成為CSK之子公司。不過一手希望以合併、放購來擴大集團規模的CSK創辦人大川功於今年3月去世後，CSK管理層認為公司赤字之主要來源，是以普通消費者為目標的業務，於是開始進行結構改革。

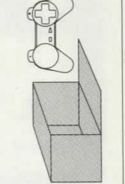
ASCII業務以出版日本個人電腦、家用遊戲機雜誌為主，旗下刊物包括《FAMI通》（已在去年分社化）、《LOGIN》等等。



X-BOX出師不利
不利傳聞不斷



唔經唔覺，稱得史上最強的X-BOX面世已經半過月有多，可是不利的消息一個接一個，令人感到X-BOX的前途並不看好。為什麼筆者會這樣說呢？X-BOX在11月15日當天於美國開始發售，當天X-BOX的出貨量只有十萬部，美國各地的每間玩具反斗城，最多也只能配給10部X-BOX，缺貨的情況大家應該可以想像得到。不過根據消息人事指出，在美國也不能當天把十萬的出貨量賣完，一些較為偏僻的地方第二天亦能購得到。再加上X-BOX當天的護航作品只有五款，最受注目的亦只有《DOA2》，其餘的便是《史力加》等等作品。不過這些絕不是壞消息，反正X-BOX亦很快賣完，可是對手的策略才是關鍵，這次X-BOX發售事件的勝方是任天堂的GC，為了應付新對手的誕生，任天堂準備了七十萬的貨量，準備與X-BOX來個硬碰硬，誰知X-BOX只有這麼少數量，令到原本準備購買X-BOX的客人空手而回。於是等不到第二批X-BOX的客人，紛紛轉呔購買GC，再加上GC的售價只需要$199美元，比較PS2還廉宜$100，因此這次任天堂的總銷售數差不多達一億美元，任天堂確實是勝了漂亮的一仗。不過今次X-BOX被GC佔了先機，而且X-BOX的主要市場應該是美國，現在的情況的確變得困難些，莫說要打倒PS2，就連GC亦能帶來威脅。這些情況在香港亦同樣發生，X-BOX嚴重缺貨的關係，再加上水貨的數量亦很少，因此X-BOX的價錢有如水鬼升城皇一樣，即使有貨亦要七千至八千元一部，真係有價冇市。不過筆者在某商場看到一名外國人購買X-BOX，可是筆者看不到該名外國人用了多少錢購買這部機皇，問該店員時他說是訂購了的客人，不過價錢不便透露。雖然香港有很多人買不到X-BOX，可是也沒有增加GC的銷量，由於PS2宣佈減價之後，原本打算購買X-BOX或GC的人，都不約而同轉呔等PS2降價。另外，在一些外國的網頁上，有人指出X-BOX的配件有不同牌子的說法，兩部X-BOX的HDD牌子不同，雖然同樣是10GB 56000RPM，可是Seagate在處理速度上比較Westren Digital快18%左右，這樣對銷費者來說實在感到不信任，因此有很多人亦改變購買意欲。



日本國民級遊戲本港也缺貨

日本國民級RPG遊戲《DQ4》終於發售，不知有多少日本人望到頸都長，終於到筆者截稿前銷量已經突破一百萬，一個當年紅白機的經典遊戲，移植到PS之上也能超過一百萬，實在不能不佩服日本人對DQ的情意結。《DQ4》發售當天，筆者去到旺角商場問價，結果轉個頭回到那店鋪時，遊戲已經被人買了。跟商店老闆閒談時，說本港很少返這遊戲，首先遊戲是個PS遊戲，現在返PS遊戲的商店已經越來越少，再加上老翻猖獗的關係，更本很少商店會冒險大量入這遊戲，除非香港人像日本人一樣喜歡《DQ》，《FF》的話還有商店願意入貨。







TEXT：時雨

外型特別，又能夠玩到GAMECUBE遊戲的PANASONIC DVD機「Q」，在本月14日便會公開發售。到底「Q」有甚麼特別吸引的機能，可令玩者放棄價格比它平4成的普通版GAMECUBE呢？看了以下的測試報告大家便可一清二楚了。

GAMECUBE兼容DVD機 機能全剖析



外型



◆ 正面



◆ 將「Q」和GAMECUBE的體積比較

「Q」的外型之最大特色，當然是它全銀色的機身。很明顯PANASONIC對這產名的定位是「音響產品」，和任天堂對GAMECUBE的定位是「玩具」完全不同。不過，「Q」和GAMECUBE同樣採用了立方體的設計，讓人一眼望上去便知道它和GAMECUBE是一脈相承的。至於主機的體積方面，從以前公開的照片中讀者可能會以為它和GAMECUBE的體積是差不多，但實際上，「Q」的體積比GAMECUBE大了兩倍！將「Q」和GAMECUBE拍在一起，大家便可以看到「Q」的確是相當巨型（當然和XBOX還有一段距離）。而「Q」的重量也不輕，它足足有3kg重，和輕巧的GAMECUBE相比，「Q」比較適合放在家中固定之地方。

「Q」的另一個特徵是其入碟的方法，和GAMECUBE不同，「Q」是採用一般DVD機的DISC TRAY方式由FRONT PANEL處入碟，這也是「Q」定位為音響產品的另一證明。DISC TRAY的構造和一般CD/DVD PLAYER相同，它同時設有放置8cm碟（GAMECUBE遊戲、CD SINGLE）和12cm碟（CD和DVD）的位置。



◆ DISC TRAY和GAMECUBE遊戲碟



◆ 放DVD碟時便是這個樣子

在「Q」的FRONT PANEL除了設有DISC TRAY之外，還有電源掣、EJECT掣、音響設定用和映像設定用之按鈕、GAMECUBE控制器的插口四個、和兩個MEMORY CARD的插口。至於在「Q」的頂部則是一系列控制CD/DVD播放的按鈕。

「Q」的背面和GAMECUBE同樣，設有接駁電視的各種插口，不過「Q」由於也是一台DVD機，因此它在影像、音響輸出方面非常講究。首先，GAMECUBE主機上設有ANALOG AV輸出，在「Q」上是找不到的，因此大家不能用SFC或N64專用的AV或S線去接駁「Q」。不過「Q」卻提供了以下各種映像/音響輸出端子——COMPOSITE輸出、S VIDEO輸出各一組、ANALOG STEREO SOUND兩組、光纖輸出一組、和SUB WOOFER用輸出一組。「Q」的DVD映像、GAMECUBE遊戲的畫面和一切音效，都可以透過以上的輸出端子接駁至電視或HIFI之上，而且玩者不用購買任天堂的專用CABLE，用市面上有售的標準CABLE便可以了。由此可見「Q」實在非常適合一些平時有玩開音響，喜歡追求音質和畫質的朋友。



◆播放DVD和CD用的按鈕



◆「Q」背面的各種輸出

至於GAMECUBE主機上有提供的DIGITAL AV輸出端子，在「Q」上面也可以找到，但玩者則必須矢用GAMECUBE專用的COMPONENT VIDEO CABLE或者是D端子VIDEO CABLE來接駁，而且留意只有GAMECUBE遊戲之畫面可以透過DIGITAL AV來輸出，而不能用它來看DVD。

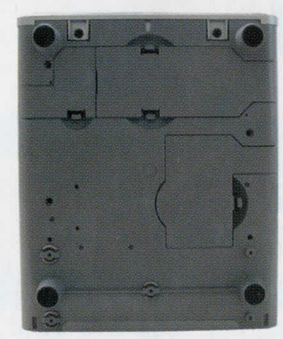
GAMECUBE的其中一個特徵，是設在主機後面的把手，這個把手在「Q」身上也可以找到，不過它的位置則改為在主機的頂部。在把手的前面，設有一個液晶顯示器，在這裡會顯示出CD或DVD的播放狀態，如時間、曲名等。在玩GAMECUBE遊戲時，顯示器則只會出現「GAMECUBE」的字樣，而不會有任何有關遊戲的資料顯示出來，比較可惜。



◆液晶顯示著DVD的播放資料



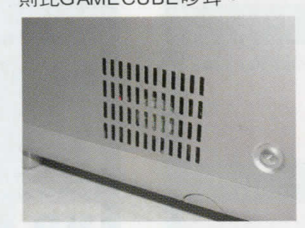
◆玩GAMECUBE時就只會有「GAMECUBE」的字樣



在「Q」的機底，大家可以發現GAMECUBE的SERIAL PORT和HIGH SPEED PORT，因此日後發售的GAMECUBE MODEM和BOARDBAND ADAPTOR等都可以在「Q」上使用。

◆底部的擴張槽

最後，在「Q」主機的左方和GAMECUBE同樣是設有一把散熱風扇的，它在玩GAMECUBE遊戲時才會啟動，不過其噪音則比GAMECUBE吵耳。


◆風扇就是設在主機的左側

操作



◆在搖控上也有「GAME掣」

有用過PS2的玩者都知道，在PS2上玩遊戲和看DVD，都可以透過一個綜合的BROWER（瀏覽器）來操作。至於「Q」則沒有類似的FUNCTION，玩遊戲和看DVD是兩個完全不同的模式來的。例如玩者在玩遊戲前，要先按主機FRONT PANEL上的「GAME」掣啟動GAMECUBE MODE；而看DVD的話，就要先按機頂的「DVD/CD」掣。

其實在「Q」的硬件設計上，GAMECUBE和DVD機是用兩塊不同的底板運作，兩者除了共用同一組映像/音響輸出之外，基本上是完全獨立的。因此玩者不可能用GAMECUBE的控制器來控制DVD播放，DVD的搖控也不能用作玩遊戲。這點是「Q」和PS2最大的不同之處。

如果說到「Q」有甚麼獨有的機能的話，計時器相信是唯一一項。玩者可以在主機上設定30、60、90或120分鐘的計時器，當時間一到便會以響鬧聲提醒玩者。這個計時器是獨立於其他機能的，沒有自動關機等功能，不過在限制小朋友打機時間上也有其功用。

操作介面

之前說過「Q」的遊戲模式和DVD模式是完全獨立的，因此「Q」的操作介面也分為了「GAMECUBE MENU」和「DVD MENU」兩種類。基本上「GAMECUBE MENU」和普通GAMECUBE的介面是完全相同的，玩者將發現不到任何分別。而「DVD MENU」方面，「Q」也只是採用了和市面上PANASONIC DVD機相同的操作介面，因此沒有甚麼新意。

◆位於「Q」右下方的「GAME掣」，按後便會進入遊戲模式

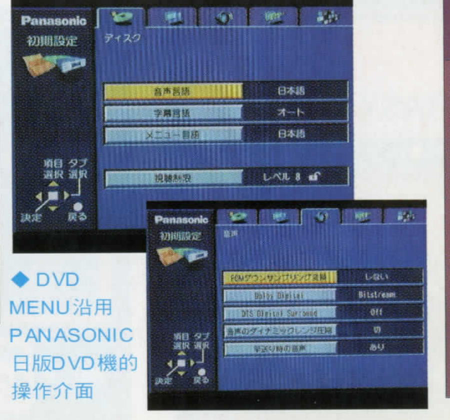




◆SET了計時器後，夠鐘時「Q」便會通知玩者



◆「Q」的GAME MENU和GAMECUBE是完全沒有分別的



◆ DVD MENU沿用PANASONIC日版DVD機的操作介面

「Q」值得買嗎？

筆者覺得「Q」最適合一些家用沒有DVD機和PS2，而又想玩任天堂遊戲的朋友。其次是一些想在自己房內看DVD，而又沒有地方放DVD機或PS2的朋友們，「Q」也是個不錯的選擇。不過在PS2行貨壓境的情況下，選擇買「Q」的人又有多少？





HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
本地售價：$400
●PS2●KONAMI●ACT●6800日圓●2001年11月29日

NO. 2 大亂鬥 SMASH BROTHER DX
本地售價：$380
●GC●任天堂●ACT●6800日圓●2001年11月21日

NO. 3 REZ
本地售價：$380
●PS2●SEGA●STG●6800日圓●2001年11月22日

NO. 4 和 TORO 放假
●PS2●SCEJ●ETC●5800日圓●2001年11月29日 本地售價：$380

NO.5 ROCKMAN X6
●PS●CAPCOM●ACT●5800日圓●2001年11月29日 本地售價：不詳

NO.6 DRAGON QUEST IV
●PS●ENIX●RPG●6800日圓●2001年11月22日 本地售價：不詳

NO.7 LEGAIA DUEL SAGA
●PS2●SCEJ●RPG●5800日圓●2001年11月29日 本地售價：$370

NO.8 THE警察官 新宿24小時
●PS2●KONAMI●STG●6800日圓●2001年11月15日 本地售價：$400

NO.9 FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP
●PS2●ELECTRONIC ARTS SQUARE●SPT●6800日圓●2001年11月15日 本地售價：$420

NO.10 GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA
●PS2●CAPCOM●STG●6800日圓●2001年11月8日 本地售價：$380



JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 職業棒球JAPAN 2001
本週銷量：49416
累積銷量：49416
●PS2●KONAMI●SPT●6980日圓●2001年11月8日

NO. 2 GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA
本週銷量：32296
累積銷量：32296
●PS2●CAPCOM●STG●6800日圓●2001年11月8日

NO. 3 真・三國無雙 2
本週銷量：21634
累積銷量：623229
●PS2●KOEI●ACT●6800日圓●2001年9月20日

NO. 4 實戰PACHI SLOT必勝法！獸王
●PS2●SAMMY●SLG●3800日圓●2001年10月25日 本週銷量：19412 累積銷量：173998

NO.5 PIKMIN
●GC●任天堂●ETC●6800日圓●2001年10月26日 本週銷量：15443 累積銷量：143203

NO.6 超級機械人大戰 A
●GBA●BANPRESTO●SLG●5800日圓●2001年9月21日 本週銷量：10396 累積銷量：245667

NO.7 J LEAGUE WINNING ELEVEN 5
●PS2●KONAMI●SPT●6800日圓●2001年10月25日 本週銷量：8448 累積銷量：60119

NO.8 TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)
●PS2●NAMCO●STG●9800日圓●2001年10月4日 本週銷量：7927 累積銷量：109884

NO.9 WARIO LAND ADVANCE ~YOKI之財寶
●GBA●任天堂●ACT●4800日圓●2001年8月21日 本週銷量：6093 累積銷量：252529

NO.10 SuperLite 1500 Series The Tetris
●PS●SUCCESS●PUZ●1500日圓●2000年7月19日 本週銷量：6002 累積銷量：207813



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 鬼武者 2
雙週票數：8
累積票數：159
●PS2●CAPCOM●ACT●價格未定●2002年3月7日

NO. 2 FINAL FANTASY XI Online
雙週票數：5
累積票數：21
●PS2●SQUARE●RPG●價格未定●2002年3月

NO. 3 心跳回憶 3 ~ 在約定的那個地方
雙週票數：5
累積票數：10
●PS2●KONAMI●AVG●6980日圓●2001年12月20日

NO.4 BIO HAZARD
●GC●CAPCOM●AVG●價格未定●2002年3月22日 雙週票數：3 累積票數：21

NO.5 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION
●PS2●KONAMI●SPT●6800日圓●2002年12月13日 雙週票數：1 累積票數：1



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
1876 票
●DC●SEGA●AVG●價格未定●2002年3月

NO. 2 FINAL FANTASY XI Online
1754 票
●PS2●SQUARE●RPG●價格未定●2002年3月

NO. 3 STAR OCEAN 3 Till The End Of Time
1203 票
●PS2●ENIX●RPG●價格未定●發售日未定

NO.4 動物之森 +
●GC●任天堂●ETC●6800日圓●2001年12月14日 837票

NO.5 XENOSAGA EPISODE 1 ~ 力之意志 ~
●PS2●NAMCO●RPG●價格未定●2002年2月 762票



香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR
DREAM RANKING >>

NO. 1 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
● PS2 ● KONAMI ● SPT ● OPEN 價格 ● 2001 年 3 月 15 日

NO. 2 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
● PS2 ● KONAMI ● ACT ● 6800 日圓 ● 2001 年 11 月 29 日

NO. 3 真・三國無雙 2
● PS2 ● KOEI ● ACT ● 6800 日圓 ● 2001 年 9 月 20 日

NO. 4 FINAL FANTASY X
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 8800 日圓 ● 2001 年 7 月 19 日

NO. 5 GRAN TURISMO 3 A-spec
● PS2 ● SCEI ● RAC ● 6800 日圓 ● 2001 年 4 月 28 日

NO. 6 DEAD OF ALIVE 3
● Xbox ● TECMO ● FIG ● 49.99 美元 ● 2001 年 11 月 15 日

NO. 7 櫻大戰 3 ~ 巴黎正在燃燒嗎
● DC ● SEGA ● AVG ● 7800 日圓(限定版 9800 日圓) ● 2001 年 3 月 22 日

NO. 8 超級機械人大戰 A
● GBA ● BANPRESTO ● SLG ● 5800 日圓 ● 2001 年 9 月 21 日

NO. 9 CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
● PS2 ● CAPCOM ● FIG ● 6800 日圓 ● 2001 年 9 月 13 日

NO. 10 莎木 II
● DC ● SEGA ● FREE ● 7800 日圓 ● 2001 年 9 月 6 日



日本讀者人氣榜

RANKING POPULAR
DREAM RANKING >>

NO. 1 FINAL FANTASY X
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 8800 日圓 ● 2001 年 7 月 19 日

NO. 2 櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎
● DC ● SEGA ● AVG ● 7800 日圓(限定版 9800 日圓) ● 2001 年 3 月 22 日

NO. 3 DRAGON QUEST VII
● PS ● ENIX ● RPG ● 7800 日圓 ● 2000 年 8 月 26 日

NO. 4 真・三國無雙 2
● PS2 ● KOEI ● ACT ● 6800 日圓 ● 2001 年 9 月 20 日

NO. 5 街
● SS ● CHUN SOFT ● AVG ● 6800 日圓 ● 1998 年 1 月 22 日

NO. 6 PIKMIN
● GC ● 任天堂 ● ETC ● 6800 日圓 ● 2001 年 10 月 26 日

NO. 7 AIR
● DC ● NEC INTERCHANNEL ● AVG ● 6800 日圓 ● 2001 年 8 月 20 日

NO. 8 Metal Gear Solid
● PS ● KONAMI ● ACT ● 6800 日圓

NO. 9 TACTICS OGRE
● SFC ● 任天堂 ● SLG ● 11400 日圓 ● 1995 年 10 月 6 日

NO. 10 撒爾達之傳說 時之笛
● N64 ● 任天堂 ● ARPG ● 6800 日圓 ● 1998 年 11 月 21 日

豐富獎品每期等緊你取走！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

日本資料來源：FAMI 通 12/14 號

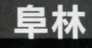
今期得獎者是：何于健
《MGS 2》成本週大贏家！

全球矚目的大作《METAL GEAR SOILD 2》在日本正式發售了。奇怪的是，在到港當日，除限定版外，罕有地並沒有出現任何炒賣或甚麼所謂「海鮮價」的現象出現，價錢只徘徊在400-450之間合理的水平，而到港後的銷售反應也見極其理想，去貨源源不絕，而在日本當地，多間遊戲店的首批貨量在發售後的短短時間內經已全部售罄，配合由當天起 PS2 的降價，將會大大增加雙方的利益，而這也同時是 SONY 應付最近形勢不錯的 GC 及 Xbox 的對策之一。一方面，根據FAMI通在11月5日-11日的TOP30遊戲銷量統計，排行第28位的同廠之續編遊戲《SILENT HILL 2》到目前為止，也賣出不到12萬(119,049)。為何同是該廠名作的續篇，兩者的成績差距卻這麼大呢？除了內容的吸引度外，其中之一可能是後者當初宣傳不足所致……(AINHO)



METAL GEAR SOLID 2 sons of liberty

PS2/ACT/KONAMI/6800日圓 (c)1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan



皐林









不少雜誌譽為今年PS2一級大作的《MGS2》，總算無事推出了。姑且不說香港的那次翻版風波的影響，但此事也證明了香港人對她的重視程度，絕不遜於歐美日。那麼遊戲真的如大家所想的精彩萬分，還是只得包裝內容空洞的貨色？

畫面可說是無容置疑了，KCEJ的技巧比《FF X》的SQUARE還要高明一點，他們理解那只是個「膠公仔」，不用吹毛求疵的做足「對口型」，反而感覺要自然一些。另外士兵的反應比《MGS》有更佳的調整，沒有了「基因弱化兵」這個笑話。

其實說到內容，小島秀夫這四個字，對於認識他多年的玩者（如筆者）來說，就如堀井雄二、宮本茂般，是一個「信心保證」。由《SNATCHER》開始，故事中大量實際的設定、理論，還有小島想藉故事帶出的理念，都令內容非常充實。《MGS2》也不例如，就如小島於一次訪問中提及，內容多得一隻DVD也差點兒載不完。不過筆者倒感到充實得過分了。

《MGS》貫徹了系列的反戰、反核精神，到了今次《MGS2》主題是數碼化，但為了完整性還加了些「核」在當中，最後更以VR的虛實不明一口氣挑戰整個架構。明顯地看到小島有很多話說，但全都放到一個遊戲內，確是太多了，不是一般玩家能一時間消化得來。而當中的故弄玄虛卻有點過火了，看似是小島中了「EVA毒」後以自己的手法玩一次般。遊戲本身唯一的不滿，是DOG TAG的取得方法及以難度分配，對於不擅長動作的朋友會變得吃力，間接成了「強人專利」。

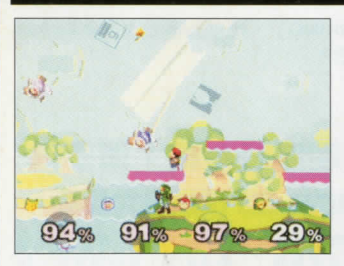
8

大亂鬥SMASH BRORS DX

GC/ACT/NINTENDO/6800日圓 (c)2001 Nintendo/HAL Laboratory,Inc. Characters(c)Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc.

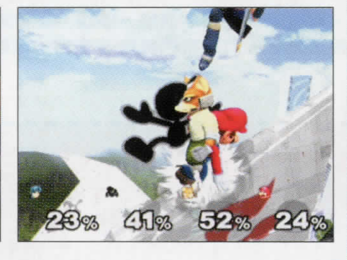


杉原









集合任天堂經典人物的遊戲，單是名氣已經足以令人買回來一玩。這隻遊戲可說是適合所有年齡層的作品，人物方面有令老一輩的機迷懷念的MARIO、DK、甚至是G&W。吸引小朋友的，亦有人氣十足的一堆POKEMON。遊戲中的各種設定也十分有彈性，難度分為5個程度，與電腦對戰的AI更有高達9個級別，最高難度就連動作遊戲，甚至格鬥遊戲的高手也叫苦連天，最低難度除了初學者外，亦十分適合作為小朋友的玩意。操作方面亦很簡單，沒有繁複的出招表，只需按一至兩個鍵就可做出各種動作，所以說任天堂真的十分懂得照顧低年齡的玩家……

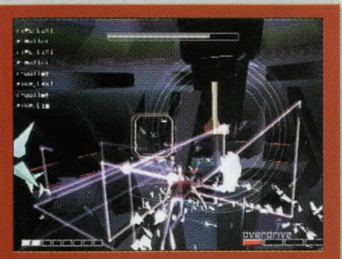
遊戲的創意十足，多人用的亂鬥模式已有巨大戰、隱形戰等多種效果選擇，幾個朋友玩足一個下午也不會悶呢。單人模式更是多采多姿，有令人懷念的ADVENTURE，考驗智慧的標靶模式，有趣創新的打沙包，也有多數動作遊戲也備有的百人斬，耐玩性十足。人物亦令人驚喜，尤其是G&W，實在想也沒有想過他會以這個形式復活呢。而各項隱藏要素，有人物、場地，還有極難儲足的FIGURE，使遊戲的耐玩度可以用「恐怖」一詞來形容（對攻略的筆者來說是惡夢…），物超所值！

有讚就有彈，部份隱藏人物誠意不足，除性能有異所有動作也一式一樣，連毫無關係的GANON與FALCON也……這點令筆者不太滿意。另外某程度上電腦的AI最高難度是屈機的，你一被吹飛場邊就別想成功復歸，電腦必可非常準確的命中你，真的有點過份。通常模式可選擇難度還可，EVENT BATTLE的往後數關會令人粗口爆不停（所有玩過LV51的編輯也有此反應…）。但AI有時候卻十分蠢，LV51（為何有這樣大分別）的KOOPA經常把儲波中的MEWTWO推到場外就此跌死……不過這只是一點小瑕疵，遊戲仍擁有很高可玩性，GC的擁有者必買之作。



8

REZ



PS2、DC/STG/SEGA/6800日圓

時雨

買這套遊戲時，筆者強烈建議大家選擇PS2版（連TRANCE VIBRATOR），DC版由於流暢度不足和沒有TRANCE VIBRATOR，只能發揮本遊戲魅力之一半，單靠畫面，玩者是絕無可能享受到本遊戲的快感。撇開音樂的部份不說，《REZ》作為射擊遊戲其實已經合格，但在強烈的電子音樂和震動的配合下，玩《REZ》的確是會產生本能上的快感（但那感覺好難形容……）。自問喜歡電子音樂和新事物的朋友一定要試試。

8

阜林

說實在這遊戲的定位非常特別，既是一個STG，也是一個音樂GAME。然而不是BEMANI那種，見棒按鍵的「目押式」，而是由玩者自己意志及音樂感來「干涉」原本BGM的「混音式」。可說是較具創造性，因為每次玩所出現的效果是會完全不同的。而漫天子彈伴著一連串頻密拍子聲，帶來了那種一般Trance音樂欠缺的混音效果，成了STG外另一個對玩　者的刺激，確是達到了「快樂產生」起境界。

8

MARKS

雖然說這遊戲是SEGA的第一個PlayStation 2遊戲，但並不是移植作，可見SEGA對SCE的誠意。遊戲將射擊和音樂兩者結合，絕對是個非常新的概念。輕易地進行射擊的時候，利用LOCK ON和射擊創造自己的音樂節拍，令遊戲的自由度大大增加，再加上節拍輕快而迷幻，更使玩者沉醉遊戲之中。另外，外置的振動器將這種節拍的享受變得更強。可是，弄快速節拍時，真的令人手軟。

7

Legaia DuelSaga



PS2/RPG/SCE/5800日圓

AINHO

不錯！雖然是款典型的RPG，但遊戲最值得一讚的地方是多邊形非常紮實順滑，這一點是歷來PS2上的RPG遊戲造得最好的，以致玩得極為投入，而難易度就非常適中，系統容易上手。故事方面，就沒有太大的突破，也是勇者拯救世界為目的，不過戰鬥中就加入指令輸入的動作成份，招式多而華麗，操作簡單，遊戲更有合成系統、迷你遊戲、解謎要素等現今RPG遊戲常具備的要素，讀碟出奇地快，唯缺點是遊戲並非全部加入配音，不過也始終是一款高分之作。

8

時雨

不知為何，總之覺得這遊戲很有懷舊FEEL，不論是系統，人物的造型和故事等，都沒有多大的新鮮感，不過始終這遊戲是SCE的出品，質素點都有一定的保證。本遊戲的戰鬥系統採用了像格鬥GAME般的輸入指令方式，讓玩者自行去發現新的指令是十分有趣的嘗試，但戰鬥的過程偏向公式化，而且戰鬥的頻率也很高，在看劇情以外的時間會比較悶。幸角色們的動作十分輕快，LOAD碟時間也短，整體來說是打個和。

7

小寶寶

等了三年，終於等到了Legaia的下一集。在上集沿有的系統在今集中依然健在，人物的設計還是和以前的沒有大分別，都是靚仔的英雄男主角，仍是莫名其妙地擔上了救世的使命，女主角都是笨笨的魔法使類人物... 等等。總而言之，都是一隻很通俗的角色扮演遊戲。遊戲畫面總算都達到PS2的水準，流暢度也很高，總算是一隻水準之作。始終在這一個遊戲中，筆者最愛的仍是那可以自由組合的輸入連續技(?)系統。

7

FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP



GC/SPT/EA/6800日圓

KACHUN

不打算將本作同其他同類型遊戲作比較，但遊戲仍難叫筆者給它打上較高分數。無論在內容、系統、畫面動作、以至操作性等方面，本作都無法突破『FIFA』系列原有的框框。從更新過的操作系統所見，開發人員確曾為遊戲花過點心思；但這卻無法彌補系列以來操作與動作不協調的通病。此外，慢動作、草上飄移等情況仍比比皆是。要做個PC遊戲還可以，但家用機嘛......選擇實在是太多了！

6

AINHO

每年恒例都會推出一次的FIFA足球遊戲，可是每個版本也是如此，只是將球員的資料更新，便重新包裝再推出市面，而需要有待改進的地方仍然很多。雖然畫面和球員的動作比起上集有所改善，但是球員非常細粒是最大的敗北，看不清球員細緻的動作，畫面也較為蒙糊，而且感覺名字，唯一可取的，在於賽事的實況、氣氛和設定球員的一項。玩過這遊戲後，相信大家也有同一感覺，就是足球遊戲始終是WE系列最好！怪不得兩者銷量的差距是這麼大的呢！

6

SAKURA KI

GC的首個足球遊戲，而且還是以製造運動遊戲著名的廠商EA SPORT，這又令人更加期待。如果玩者有這樣的想法的話，那麼筆者還是勸你不要這樣想。遊戲可以用差來形容，首先說球員的動作非常生硬，再加上足球的去向非常古怪，好像在踢一個排球一樣。遊戲的AI做得也很差勁，那些守門員好像黃大仙那樣有球必應。如果玩者喜歡足球的話，還是玩PS2的WE5好了。

4

與TORO放假



PS2/ETC/SCE/5800日圓

小悠

簡單來說是一個沒有什麼目的的遊戲，玩者只需要和TORO貓快快樂樂的四處去便可以了。利用日本樸素街道作為實地背景，可以說是遊戲的特色之一，而且玩者是可以自由自在去CHECK一下畫面之中的東西，對沒有去過日本這些地方的朋友來說是頗為新奇。以一隻消閒遊戲而論，《與TORO放假》是成功給玩者放鬆心情的感覺，可是遊戲實在是單調一點，只是和TORO貓說說話，教教牠新事物等等。這樣的作品相信只是TORO貓FANS和喜歡旅行片段的朋友才會有興趣，一般玩家會感到沈悶了吧。

6

AINHO

一款純粹用來舒解壓力的遊戲，筆者最喜歡是畫面全採用實景，可是對於遊戲中沒有一點日文漢字，使到不懂的玩家，以致不明白TORO所講的說話，即使是喜歡TORO的你，又怎能叫人投入遊戲之中呢？至於遊戲其實並沒有特別的目的，每天也是與TORO貓悠悠閒閒，而TORO的言行舉動及表情也比預期中多，玩者不時要回答TORO的問題，可惜遊戲並沒有替TORO配音，如非的話會顯得更為親切。

7

KACHUN

一個比預期中更休閒、更「休日」FEEL的新類型遊戲。對於利用實片配合動畫這種創新概念，筆者原本是十分欣賞和期待的；但配上幾乎沒有花過心思的內容，則令這個原來甚具創意的遊戲完全拖跨！對話內容比「閒話家常」更平淡，看著TORO貓慢慢踱步，幾乎悶得可以令筆者入睡。當然，如果您自問是TORO貓忠實FANS，而又想跟牠過一個休閒假期的話，相信本作仍是值得您一試的。

5





MR DRILLER G



PS/ACT/NAMCO/4800日圓

時雨

近年最出色的PUZZLE遊戲之最新版本。《MR DRILLER》的玩法簡單易明，而且沒有複雜的操作，而這套家用版《G》除了有最基本的街機模式外，最重要是加入了「劇情模式」這要素，令人對《MR.DRILLER》的世界有更親切的感覺。不過筆者建議大家最好準備一支JOYSTICK，因為用PAD來玩操作性始終差一點，在TIME ATTACK時一定會影響到成績。

8

MARKS

雖然這只是移植版本，但其內容卻非常豐富。首先增加上集沒有的角色選擇，玩者可以因應不同的要求作決定，令自由度大大增加。接著，遊戲加入任務要素，使遊戲多了一份故事趣味。當中最大的優點是遊戲增加了多個不同效果的道具，而且效果亦十分有趣，又帶點危險令玩者玩起來更加刺激，絕對是考驗你的反射神經。總括來說，玩過上集或街機版的玩者亦要一試新加的要素。

7

SAKURA KI

筆者不知幾時開始，深深愛上《MR DRILLER》系列的遊戲，每一集推出之時，總會坐在機鋪中鑽鑽鑽。除了GBA版之外，街機和家用機版也絕不會放過。好像這個《MR DRILLER G》，很高興能保持水準。今集增加了四個人，由於每個角色的特性也不同，因此遊戲的耐玩性又增加了一點。不過玩者還是喜歡遊戲的對戰系統，與朋友們比賽是最有趣的。

7

刁蠻公主



PS2/RPG/角川書店/6800日圓

小悠

非常有名的角川小說系列遊戲化，加上櫻瀨虎姬老師的人物設定，令遊戲在香港的注目度也很高。和原著小說的劇情是有多少出入，可是在3D CG動畫化後特別顯得有趣！其實遊戲本身是著重故事多於戰鬥，加上對話分岐點十分多，令作品像一套AVG多於RPG。另一個不可不讚的地方是全對白也配音，這也是令作品動畫味道十分重的原因之一。可是在其他方面沒有什麼突出的地方，還有花太多容量在CG動畫和配音上，令背景和戰鬥等等方面也馬虎了。

7

時雨

一套似是AVG的RPG，因為遊戲的自由度很低，而且遊戲的過程是以看劇情為主。那些經常出現的日文笑話相當香港沒有多少人懂得笑，而且LOADING時間長，原本是主菜的對話變得節奏緩慢（那些配音還不可以SKIP！），戰鬥也十分沈悶，說實在不是一套可以推薦給大家的遊戲。不過如果玩者是這套作品的人物設計櫻瀨琥姬之擁躉，那就仍有買的價值。

5

寒武紀

同名小說遊戲化的作品，開發人員相信是希望特別製作一個同時具備AVG及RPG元素的遊戲系統，頗具心思，而遊戲在CG影像、音效以至語音的配合等各方面的質素亦說不過不失，是同類型遊戲中值得一玩的作品，惟玩者假如不懂日文的話，可能難以產生遊戲必需的故事投入感。另外，雖然說是一個AVG及RPG兼備的遊戲作品，但由於遊戲排除了一些重要的RPG元素（例如LEVEL等），所以對於追求RPG類型的朋友而言這款遊戲可能並不太適合他們。

7

Dragon Quest IV



PS/RPG/ENIX/6800日圓

時雨

在任天堂時代開始大受歡迎的Dragon Quest系列，Fans們到現在熱情依然毫無退減。而其中這一隻大受歡迎的第四作，重新以Polygon的表達方式，將遊戲搬上次世代機種的平台上。雖然是舊遊戲翻新之作，但廠商加上了不少有趣的新元素使遊戲變得更加豐富，例如怪物的收集圖鑑等等。對於DQ的Fans來說，是一隻絕對不容錯過之作；就算是初次接觸DQ的新朋友，都可能在這裡愛上DQ。

8

小寶寶

舊瓶舊酒舊遊戲，完全是翻新之作。可惜筆者不是DQ的Fans，總不會盲目地追玩下去，始終，這些遊戲的目標玩家都是那一班「死士」吧？當然，在次世代機種上展示出這些舊式的畫面，總是有點兒怪怪的感覺。但是，不可以不讚的就是遊戲性真的不差，故事、人物設定都非常不俗。真的希望在日後的「翻新」遊戲中，都能夠重新畫過大部份的遊戲畫面，不要只加了一條CG Movie等等便算就好了。

7

MARKS

今集的故事內容有別於系列的其他作品，但當中的故事深入度和精彩度都基本比《VII》來得好。故事分成五段，而沒有了轉職系統的自由度後，反而沒有系列其他作品那樣令玩者把角色偏重於某一方面，使玩者努力尋找角色的特點來進攻。只可惜當中的貼圖雖比《VII》好，但這顯示畫圖對比現時遊戲，好像是十年前的作品質素。如果再有下集，而畫圖質　素依舊的話，這就太令人失望了。

7

GUILTY GEAR X PLUS



PS2/FIG/SAMMY/6800日圓

小悠

GGX系列的最新作終於推出了，可是卻欠缺了驚喜的感覺。遊戲內容基本上是以DC版為基礎，追加一些新的遊戲模式和兩個新角色便是了。細緻部份也有許多花心思的改善，例如人物的配音和出場的動作多了。感覺上遊戲的速度比較起GGX是快了一點，玩者入力指令的時間要配合得很好才可以出招。至於新加入的GARLLY MODE是吸引人們為了收集圖片而不斷戰鬥，可以說是增加了一點兒的遊戲性吧。

6

時雨

《GUILTY GEAR X》是筆者玩過最好的2D格鬥遊戲，不論是畫面、角色設計和遊戲性方面也是一流水準。未玩過的PS2機主不妨試試。PS2版的玩法和DC版和街機完全相同，而原創的STORY MODE和兩個新角色對瘋狂的FANS來說有一玩的價值，不過已擁有DC版，又不是經常對戰的朋友，大可以省回四百元了（始終新要素並不多……）。



小寶寶

對於熱愛平面格鬥遊戲的筆者來說，Guilty Gear 系列是其中一隻深愛的作品。無論在人物的設定、動作、背景或是故事等，這家公司都算是有創意的。在移植到PS2的這一個版本中，也完全表現出這遊戲的超級流暢、爽快感覺。新加入的模式看來都只是為了吸引非核心玩家而設，而新增的兩個人物… 看來好像強了一點呢… 但這些要素都吸引不到已　經擁有DC版的我去買…

8



28 Nov, 2001 VOL.98

當「星球大戰」遇上《AOE》...
Star Wars Galactic Battlegrounds

Alicesoft年度大作呈現你眼前
大惡師

縱橫人類歷史，當上終極霸主
Empire Earth

三大勢力再度遇上定必血戰連場
Alien Vs Predator 2

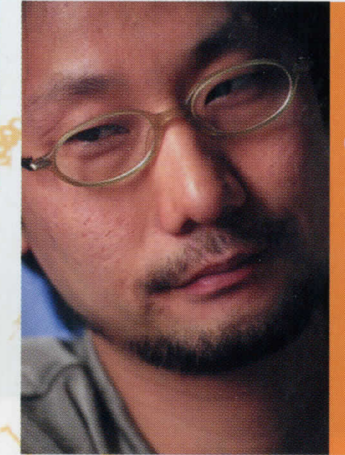
最新遊上網
Motor City Online

專題：最大挫折中的最高傑作 上

Behind the Scenes of METAL GEAR SOLID 2 ~Sons of Liberty~

TEXT：寒武紀

METAL GEAR SOLID 2 ~Sons of Liberty~
發售日：11月14日(美)；11月29日(日)
製作費：約7千800萬港元
製作時間：接近三年
開發人員總數：70人
PS2開發用主機數目：超過100部



小島秀夫
(HIDEO KOJIMA)／監督

KCEJ (Konami Computer Entertainment Japan) 副社長兼KCEJ WEST製作統籌部長。1986年加入Konami並參與遊戲創作的工作。主要作品包括「Metal Gear」、「Policenauts」、「Snatcher」等遊戲系列。

MGS2的開發工作終告完畢，《Metal Gear》遊戲系列監督小島秀夫亦終於有機會停下來回顧過去三年的日子。幾個月以來一直拒絕接受傳媒訪問的小島又再一次成為了傳媒追訪的對象，小島亦不諱言談及了這三年來他所經歷的許多苦與樂，雖然對於許多玩家而言，遊戲就是一切，但假如我們了解更多有關一款遊戲背後的人與事，將有助我們更懂得去欣賞一款出色的遊戲作品。事實上，以小島為首的開發部「小島組」，在開發過程中曾面對過極大的困難，小島更認為這是他15年遊戲製作生涯中最為艱鉅的一項工作，究竟這款PS2推出年幾以來其中一款最受期待的遊戲作品是如何誕生的呢?

捉迷藏

今年38歲的小島在日本神戶長大，在他的孩童年代，電視遊戲還根本未正式出現，他和一般的小朋友一樣，都是以最簡單的方式尋找他的遊戲樂趣：「我經常沉醉在兵捉賊、捉迷藏這些遊戲裡，我還記得當我玩捉迷藏的時候，緊貼在牆角觀察形勢時的情形。」小島亦承認，MGS這款遊戲的核心意念其實正是一個捉迷藏遊戲。小島說：「每當Snake緊靠牆邊避開敵人視線的時候，我便會想起過去的這段日子。」當然，製作一款如MGS2般龐大的遊戲作品，絕不能與捉迷藏相提並論。

小島接受訪問期間，仍不忘他過去幾個月裡一個主要煩腦的內源：一份厚厚的除蟲名單：「你看到我手指上長出的硬皮嗎？這是因為我每日握著螢光筆檢視遊戲中的BUG的名單所致，我每天至少用掉兩支這些螢光筆。」假如要說小島最不喜歡的捉迷藏遊戲，這種「捉蟲」遊戲可能是其中之一。

MGS2開發部位於東京惠比壽區Konami的辦工大樓七樓的「開發一部」，在開發工作的後期，由程式設計員、美術人員、音效製作員等工作人員組成的開發隊伍總數達70人之多。



➡開發部內的情況

起點

第一集MGS（日版於1998年9月3日推出；美版於同年10月19日推出）推出之後在全世界均獲得極高的評價，總銷量超過600萬套（雖然相較之下MGS在日本的受歡迎程度略為遜色，銷量約為100萬套），更先後獲得過多個獎項（註1），當然亦為作為監督的小島贏得了盛名。小島對於遊戲如此成功亦感到意料之外：「當第一集推出的時候，我完全沒有想過會推出續集，但遊戲推出後得到各方面很大的讚賞，我便認為我必需製作續編。」MGS推出之後不到兩個月，1998年11月，小島便已經開始構思續集MGS2的故事內容，又與小島組內的其他成員討論在各個主機平台進行開發工作的可能性，最後，小島決定在新力的次世代主機PS2上推出MGS2。

註1：第三屆CESA大賞（1998年）優秀賞；PlayStation AWARD (1999) 金獎；The Playstation of the Year (1998) 第四位；第二屆文化廳Media藝術節（1998）數碼互動藝術（Digital Art Interactive）優秀賞



➡《METAL GEAR SOLID》(1998) 遊戲全球銷量超過600萬。

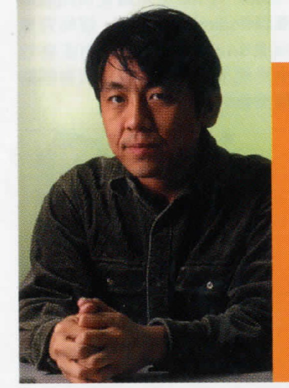



續編的三大原則

雖然MGS2在PS2這部次世代主機上推出，但小島表示：「我不希望新一集遊戲單單只在畫面上進行改進，我最關心的是遊戲整體是否能夠做得更加真實，讓玩者能夠感覺到自己是遊戲世界裡的一部份。」



◆ 增加玩者可匿藏的位置是小島在第二集中刻意增強的部份



植原一充
(Kazunobu Uehara)／程式設計監督

加入小島組日期：94年4月；曾參與開發作品包括《Metal Gear Solid》、《Policenauts》等。

「我們的目標是，將處理器30%的資源分配給敵人的人工智能系統運算之用。」

為了達到這個目標，小島為自己定下了三個原則：第一，在MGS2裡將會提供更多的機會和場景讓玩者藏匿。讓Snake藏身於櫃內是其中一個最早期已經落實的構思；第二，版圖環境設計將會更複雜，特別是能夠讓玩者感受到這些環境的實感和存在感的元素。最後，亦是MGS2其中一個最大改進的地方，便是大幅增強的人工智能系統。MGS2的程式設計監督、同時已經與小島合作了十年之久的植原一充表示：「在上一集中，在一個特定版圖內最多只能夠有4個敵人存在，而其中更只有兩個能夠同時在畫面上出現，但在MGS2裡，我們除了讓更多敵人可以在畫面上出現之外，每一個敵人都能夠進行更多更特別和有組織的活動。我們的目標是，將處理器30%的資源分配給敵人的人工智能系統運算之用。」

◆MGS2的敵人可能是遊戲史上最聰明的敵人



MGS的訊息

另一個小島關注的，是遊戲的故事必需能夠準確將MGS這款遊戲要傳遞的訊息傳達給玩者。在第一集中，遊戲的主題是圍繞核子技術以及其他科學發展對人類所帶來的威脅，這個威脅體現在以基因複製技術製造出來的Snake以及他的兩位兄弟Liquid及Solidus。而在MGS2中，小島要討論的是，有什麼東西是不存在於基因之內的呢？這兩個主題結合起來便是MGS兩集遊戲的中心主旨。小島指出：「我希望兩集遊戲能夠共同向人們傳達一個訊息，假如我們要將舊一代的文化遺產留給下一代的話，我們需要什麼呢？」小島很小的時候已經閱讀過有關奧斯威辛（註2）的歷史，他出生於30年代的雙親亦曾經歷二次大戰時期的洗劫。小島表示，這些記憶對於他而言都是非常重要的遺產，但卻是不能夠通過基因工程或任何其他科學技術傳達給下一代的。一個人的記憶、情感、經歷其實亦應該得到與各種科學技術同等的重視。小島認為，這個主題是由他與他的兒子相處過程中啟發出來的，他希望自己的兒子能夠繼承他的一切價值和信念。

註2：奧斯威辛是位於波蘭南部的一個城鎮，二次大戰期間納粹德國曾在這裡建立集中營。

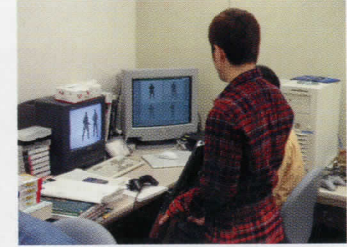
「我希望兩集遊戲能夠共同向人們傳達一個訊息，假如我們要將舊一代的文化遺產留給下一代的話，我們需要什麼呢？」——小島秀夫



◆小島秀夫

福爾摩斯與華生

MGS2其中一個最令玩家感到驚訝的地方，是遊戲增加了一位新角色 -- 雷電。至今為止，Snake已成為MGS這款遊戲的象徵性人物，其在玩家心目中的地位可以說是無可取替的，沒有人想到小島會作出如此大膽的嘗試。事實上，到1998年年底，小島雖然已經初步擬訂好MGS2的劇情框架，但卻完全沒有向其他小島組內的成員透露他這個大膽的構思。不過，擔任MGS系列人物及機械設計的新川洋司當時已有預感小島有打算作出新嘗試：「當第一集MGS開發工作接近完成之時，我們收到了不少玩家的意見說：『你們仍然打算源用那位老角色嗎？』我想信小島亦很清淅地聽到這些聲音，之後小島亦曾對我提起希望加入一位年青角色的事，不過，當時我還以為他只是說笑罷了。」



◆新川洋司負責指導其他設計人員的設計工作



新川洋司
(Yoji Shinkawa)／人物及機械設計

加入小島組日期：94年4月；曾參與開發作品包括《Metal Gear Solid》、PS版《Policenauts》等

1999年年初，小島完成了一份厚厚的MGS2故事劇本及設定資料，資料內容除了記述了遊戲中每一個角色的每一句對白之外，同時亦仔細無遺地描述了每一個場景裡的影像，單是在遊戲開首位於紐約港的一艘油輪的那一幕裡，劇本上便清淅描述了例如Snake身上的雨點、霧氣的位置、浪花以及其造成的光線反射等等視覺效果，再配以詳盡的地圖指示玩者的行走路線，這份資料可以說是MGS2的百科全書。不過，亦因為內容是如此龐大，小島亦承認，完成版的MGS2遊戲內的故事其實只是原劇本的一半。雖然最近不斷有消息指小島不打算再推出第三集，但假如按小島所言，可以說小島已經有MGS3的故事及設定資料了。







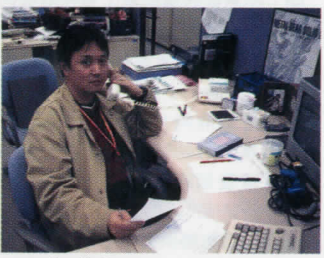
我想起福爾摩斯這套小說。這些故事都是以第一人稱『我』寫成的，但描述故事的人卻不是福爾摩斯自己，而是他的搭擋華生。」——小島秀夫

與此同時，小島亦終於首次向工作人員講述他希望加入新角色的構思。小島解釋他的想法：「在我構思MGS2內的各個人物角色時，我想起福爾摩斯這套小說。這些故事都是以第一人稱『我』寫成的，但描述故事的人卻不是福爾摩斯自己，而是他的搭擋華生。」正是這個結構啟發了小島將MGS2的「描述者」設定為主角Snake以外的「另一個人」。小島指出：「假如能夠從一個第三者的角度去講述Snake的故事的話，我認為這將能夠更好地交待有關Snake的一切。」不過，小島仍然堅持，MGS2是一個有關Snake的故事：「不要誤會，Snake仍然是MGS2的主角，只不過今次講述這個故事的人不再是他自己。」

不止於此，小島更認為這位新角色的外表必需與Snake的粗獷外形完全相反，小島向新川提出他的要求之後，一個星期之後，雷電便正式誕生了。

對於加入新角色的構思，即使開發部內的工作人員都有不同的意見，部份開發人員對於小島的決定感到非常驚訝，助理監督松助賢和表示：「我不知道玩家是否會接受一個外表看起來像一位弱者的角色。但小島作為一位成功的遊戲創作人，我們都非常信任他，基本上他亦被容許做任何的事。」

雖然小島清楚知道有人為他的新意念而感到不安，這些人希望Snake仍然是遊戲的唯一的主角，但小島對於自己的構思卻有很大的決心：「假如你問我是否擔心新的角色會嚇怕玩家，答案是不會的。當我們製作一款遊戲的續編的時候，一方面我們要滿足玩家的期望，但另一方面亦需要對抗他們的期望，甚至欺騙他們，這是我的Metal Gear，我想的話我甚至可以摧毀它。」這番話與數月前宮本茂公布GC版《薩爾達傳說》時所說的有異曲同功之妙。或者，這正是出色製作人的其中一個工作態度。



⬆ 松花賢和（Yoshikazu Matsuhana）／助監督

「當我們製作一款遊戲的續編的時候，一方面我們要滿足玩家的期望，但另一方面亦需要對抗他們的期望，甚至欺騙他們，這是我的Metal Gear，我想的話我甚至可以摧毀它。」——小島秀夫

《未來戰士》與雷電

有關雷電這個新角色，一直到了11月13日，即美版MGS2推出的前一天才正式對外公布。小島為什麼刻意將這一切留待最後一刻才公開呢？小島解釋說：「我非常喜歡《未來戰士2》(Terminator 2：Judgement Day／1991）這套電影，它之所以出色，其中一點是在電影開始之前，你不會知道阿諾舒華辛力加所飾演的機械人究竟是正是邪，當這個角色在電影中出現的時候，你很自然便假設了化他和上一集一樣是一個大壞蛋，只是到了後來你才突然發現，原來他正是那位拯救未來的使者。我還記得當時我所感受到的那種出人意表的感覺。」受到這套電影的啟發，小島在雷電出場的一幕中利用了相同的方式，希望給玩者帶來一陣驚愕的感覺：「當玩家到達工場篇的時候，我刻意讓他們感到疑惑、他們亦不會知道將會發生的一切。之後他們又會遇到一位有趣的角色Pliskin，Pliskin無論是長相還是聲音都與Snake非常相似，但他究竟是否就是Snake呢？」要達到這些效果，小島便不能對外透露任何有關雷電這位角色的資料了。



➡ 新川的雷電外形設定圖

全面展開

小島心目中的MGS2逐漸成形，1999年5月在美國舉行的E3展覽舉行完畢之後，小島組一行人便順道前往紐約市進行了一次實地考察，並先後參觀了當地多個地標建築，包括佐治華盛頓橋、聯邦紀念堂、甚至紐約警局等等，新川更親自穿上了一件拆彈專家使用的盔甲，而他那幅照片便成為了他日後設計MGS2中其中一位人物Fatman的靈感來源。

返回日本之後，1999年年底，Konami的開發部終於收到了PS2的開發用主機。程式設計監督植原一充回憶當時的情形說，開發人員都不太相信PS2的機能會如新力所言般強大：「我們知道它只是一部電腦，我們亦非常克制，不要妄想許多可能最後不可能實現的效果。相反，我們採取較觀望的態度，只希望可以做到最後。」在其後的一個多月裡，開發人員對PS2進行了廣泛和詳細的測試，希望能初部掌握這部全新的次世代主機的性能。松花其後再用了一星期的時間，與每一位工作人員進行討論，了解他們自己評估的開發計劃，結果：「我認為我們能夠在2001年內完成整個開發工作，2001年亦是最適合的一年，因為這一年正是蛇年。」

由這一刻開始，為期三年的開發工作正式展開。



➡ 新川試穿拆彈專家的安全盔甲



➡ 小島在聯邦紀念堂外拍照



➡ MGS2第一幕的背景華盛頓橋





➡ PS2的開發器材

《血仍未冷》與音樂

除了高質素的影像與高度的遊戲性之外，MGS2另一個引人注目的地方，是其懾人並且極具感染力的背景音樂。MGS2的配樂是由現時其中一位最炙手可熱的荷李活電影配樂師Harry Gregson-Williams（作品包括《石破天驚》、《史力克》、《碟戰》等）製作。邀請Gregson-Williams參與MGS2製作工作的決定，是小島1998年與MGS2的音效監督村岡一樹看完由周潤發主演的《血仍未冷》（The Replacement Killers）之後作出的。村岡一樹回憶說：「我們經常一起看電影。不過，我們對於電影的志趣有很大的差別。每當我正想說：『很精彩呢!』他總是比我快一部說：『這套戲真差勁!』」正如他們最近看的《盜墓者》，村岡認為這是一套失敗之作，而小島則認為是水準之作。村岡認為這是因為小島總是從一個導演的角度去看一套電影的好壞，而村岡自己則是一個普通追求娛樂的消費者。

村岡一樹
(Kazuki Muraoka)／音響監督
加入小島組日期：93年11月；曾參與開發作品包括《Metal Gear Solid》；PC-Engine版《Snatcher》、PC-98版《Policenauts》等





「我非常喜愛他那種極具現代感的敲擊音樂。當電影完結之後，我便對村岡說：『就是他了!』。」—— 小島秀夫

不過，雖然小島和村岡有不同的電影口味，但對於《血仍未冷》這套電影，則罕有地有共同的看法，他們均認為這套電影的幕後配樂師正是擔任MGS2配樂工作的最佳人選。小島說：「我非常喜愛他那種極具現代感的敲擊音樂。當電影完結之後，我便對村岡說：『就是他了!』。」第二天，小島便親自將自己喜歡的Gregson-Williams的作品輯錄成一隻CD，並交給在美國加洲聖塔莫尼卡的錄音室工作的Gregson-Williams。

剛剛完成《諜戰》一片的配樂工作的Gregson-Williams收到小島給他的CD後，感到非常愕然：「我收到一張奇怪、自製燒錄的CD，裡面全是我自己的作品，我感到非常愕然，部份裡面的樂曲具我所知甚至未在市面上推出過，另外一些則屬於我與其他作曲家共同合作的電影作品，但不知怎的製作這隻CD的人竟然又清楚知道裡面哪一些是屬於我的作品。我覺得便無法拒絕這份工作。」Gregson-Williams正是因為小島出色的「燒錄技術」而加入了MGS2的開發工作。

雖然Gregson-Williams的遊戲履歷只停留於30年前Atari的《Pong》時代，但對於為一款電視遊戲進行配樂，Gregson-Williams亦感到非常興奮：「至今為止我所做的一切都受制於電影銀幕上的影像，我的音樂的節奏、抑揚，都決定於銀幕上的影像。但今次情況則不同，我完全沒有任何視覺上的材料，我亦未看過遊戲的畫面，他們只給我有關遊戲主題的形容詞，我便從這些字開始製作我的音樂。」Gregson-Williams所指的形容詞包括「暗中的」(sneaky)、「高尚的」(noble)、「全動作的」(full-on action)、「英雄的」(heroic) 等等等。村岡表示他是故意：「假如我們給Gregson-Williams太明確的指示，他反而不能製作真正屬於他自己的音樂，我們希望Harry能夠按他以往一貫的做法去創作他的音樂。」而假如大家有留意MGS2的主題音樂的話，定必可以從音樂中發現這些一個一個的文字。



《血仍未冷》(1998)


Harry Gregson-Williams／背景音樂（《石破天驚》、《史力克》、《碟戰》）

「我非常害怕，因為我不知道新一集的Biohazard系列遊戲、又或者是新一集的Final Fantasy遊戲系列是否已經超越了我們。」—— 小島秀夫

正當Gregson-Williams開始著手創作他的音樂的時候，日本方面的開發部正日以繼夜準備第一個MGS2的公開影像片段，小島希望於2000年5月舉行的E3 (Electronic Entertaiment Expo) 展覽上正式對外公布MGS2開發計劃，並公開一段長達9分鐘的遊戲影像片段。為此，開發部內的每一個工作人員都面對極大的壓力，原因是包括小島在內的所有人員都不敢肯定MGS2是否能夠獲得大眾的接受，小島說：「雖然現在說起來可能顯得杞人憂天，但當時我們完全不清楚其他遊戲公司在PS2上的開發成果，對於如何表達遊戲中的視覺效果，我們並沒有太大的信心，尤其是我們將重點放在場景的環境效果多於角色人物的多邊形數目。我非常害怕，因為我不知道新一集的Biohazard系列遊戲、又或者是新一集的Final Fantasy遊戲系列是否已經超越了我們。」

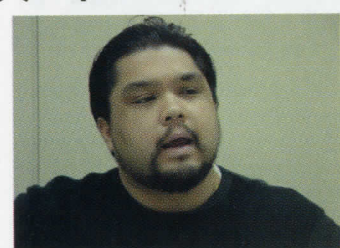
松花甚至將E3舉行前的一段日子形容為整個開發過程中「最低潮、最黑暗」的時期，他說：「雖然有人可能會說：『幾乎任何人看完那段片段之後都認為它是最出色的作品，開發人員自己又怎會如此沒有信心呢?』但實情是，在我們正式公開片段之前，我們看到越來越多我們的競爭對手的作品的最新影像，我們便開始擔心，玩家可能不能夠接受我們所選取的發展方向。」



「在我們正式公片段之前，我們看到越來越多我們的競爭對手的作品的最新影像，我們便開始擔心，玩家可能不能夠接受我們所選取的發展方向。」—— 松花賢和

由低潮到顛峰

5月10日下午5點，150位傳媒記者已經齊集在位於洛杉磯環球影城內的一個會場內，引頸等候小島正式發表MGS2的開發計劃。小島亦準時到達會場，並在講台上致辭，小島一聲：「I'm back!」(我回來了!)引來會場內的一陣笑聲。跟著，場內的燈光暗淡下來，銀幕上開始播放首度公開的MGS2遊戲影像。在其後的9分鐘裡，Gregson-Williams的主題音樂配合緊接的動作場面以乎已成功令觀眾忘記了他們所看的是一款開發中電視遊戲的畫面，說它是一套荷李活電影中最後9分鐘的高潮片段可能更為貼切。在這段以Snake登上油輪一幕為主題的片段中，可以看到各種精彩的人物演出，當在上一集中Snake的其中一個敵人Revolver Ocelot出現之際，在場人士更歡呼起來。當最後一格影像播放完畢，銀幕上只餘下MGS2的字樣，眾人隨即起立拍掌歡呼，全場充滿熱烈的掌聲。在數分鐘前仍使小島透不過氣的不安感一卸而空，小島已想不出比當時的歡呼拍掌聲音更佳的反應了。


SCOTT DOLPH／國際事務經理

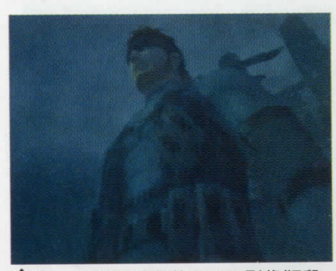
「當我看到我自己所製作的音樂與銀幕上播影著的每一格影像是如此匹配，我覺得非常驚人。這幾乎已是一套電影了。」—— Harry Gregson-Williams

在另一邊的E3舉行會場內，情況亦沒有太大的分別。每一個小時Konami都會在展覽攤位內的大型電視幕牆上播放同一段MGS2預告片，但每次播映前的15分鐘，電視幕牆前面便已經聚集了一大班群眾，會場內的保安人員甚至曾向Konami方面表示過他們對場內人群安全的關注，不過情況在為期幾天的展期並裡沒有太多的改變(註3)。

當日亦是Gregson-Williams頭一次看到他的音樂真正與影像結合起來。他看完片段之後表示：「當我看到我自己所製作的音樂與銀幕上播影著的每一格影像是如此匹配，我覺得非常驚人。這幾乎已是一套電影了。」一位美國的開發人員說：「看完片段之後你便會意識到，你剛才所看的正是最高水平遊戲作品的定義。無論你在遊戲製作上有如何豐富的經驗，當你看過MGS之後，都會給它嚇得目定口呆。」另一位開發人說：「我們不斷受到小島的啟發，我們看到小島已經漸漸掌握到結合『故事』與『遊戲』所需的藝術技巧，並帶給玩家一種完美的『遊戲／電影』體驗。」

MGS2成為了全場數百家參展商過千種產品中最觸目的作品，並成為了「Game of the Show」，同時亦將小島的事業推向了另一個高峰。小島回憶這幾天的經歷說：「坦白說，這幾天是我人生中最開心的日子。我還記得我對自己說：『我需要冷靜下來，我不能夠讓自己變得驕傲。』」而能夠令小島「冷靜下來」的，可能正是他的太太：「我返回日本之後，我對她說在美國的情況如何成功，不過她只是對我說：『是嗎?很好呢。』...我覺得很可惜，因為我還沒有開始對他分享我所感受到的那種感覺。我真的希望她當時亦在場而且看到在E3上人們的反應。」

註3：筆者亦是在場人士之一，當時筆者冒著防礙採訪工作之險，一次又一次停留在銀幕之前欣賞這段片段。


⬆第一次對開公開的MGS2影像版段的影像



最大挫折中的最高傑作(上)

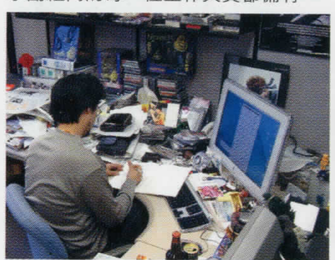
「坦白說，這幾天是我人生中最開心的日子。我還記得我對自己說：『我需要冷靜下來，我不能夠讓自己變得驕傲。』——小島秀夫

團體意念

返回日本之後，2000年6月，小島決定與所有開發人員離開東京，一行人前往離開市中心90分鐘車程的一所屬於Konami的訓練中心，作為開發工作進入另一個階段之前的一次退修，並相討開發計劃的具體安排。在這幾天退裡，小島組作出了另一個決定，他們將製作一款MGS2的初體驗版，並隨由小島監製的另一款遊戲作品《Zone of the Enders》付送。

小島非常重視保持開發人員之間緊密的合作關係以及工作上的意見交流，即使在開發工作後期，開發部內接近一半人都是由其他部門調派過來協助開發工作的「非小島組」人員，小島仍然堅持每一位開發人員都可以對開發工作的各個方面提出意見，或者更準確地說，他們「必需」這種做。

小島組內的每一位工作人員都備有一本筆記簿，小島要求每一位工作人員每天都必需寫下至少一項他們的新構思，並交給他審閱。植原描述：「我每天便負責收集這些功課，然後便和小島一起看他們寫下的內容。」對於大部份開發人員而言，他們工作其中一個最大的滿足感便是來自小島在簿上寫下對他們的新意念的回應。植原說：「每天工作的其中一個最有趣的部份，便是當我將筆記簿發回給其他同事的時候，所有人都衝過來希望盡快拿回屬於自己的簿，看小島有沒有寫下什麼回應。當他們發現小島沒有寫下任何回應時，他們便會感到失望，不過這又同時激勵他們再構思更多更好的意念。」正是這種在意念上的互動，令開發人員能夠產生各種不同的新意念，同時將小島組內的每一位成員緊密地連接在一起。



⬆小島每日都均會抽時間審閱工作人員的「功課」



⬆工作人員之間的交流以及堅密的關係是MGS2成功的一個關鍵因素

「每天工作的其中一個最有趣的部份，便是當我將筆記簿發回給同事的時候，所有人都會衝過來搶回屬於自己的筆記簿，希望盡快看看小島有沒有寫下什麼回應。」—— 松花賢和

植原回憶說：「回想以往我們10位開發人製作《Policenauts》的時候，我們的確是一個大家庭，今天，我們仍然希望繼續維持這種家庭的感覺，我們總是互相傾談。要成為我們的開發部的一員，你必需是一個頗為外向的人。」事實上，開發部每星期7天、每天18小時均在開發部內工作，成員之間所建立的關係自然非常深厚。

不過，亦因為同一個原因，小島與家人見面的機會亦越來越少，為了增加與家人相處，小島亦會把他的兒子帶到開發部裡：「假如我星期六、日仍要工作的話，我便會與兒子一起上班。當然我要非常小心，否則他很可能會破壞Motion-Capture錄影室裡的器材。」因為小島的兒子最近開始了練習空手道。新川說：「他(小島)是一位非常可愛的父親，開發部的工作人員已習慣了他不斷談兒子的事。我想這亦解釋了小島為什麼將MGS2的主題設定為人類與下一代的關係，因為他正是以一位父親的身份談他的下一代。」



➡新川認為小島是一位「可愛的父親」。

「回想以往我們10位開發人製作《Policenauts》(註4)的時候，我們的確是一個家庭，今天，我們仍然希望繼續維持這種家庭的感覺，我們總是互相傾談，要作為我們的開發部的一員，你必需是一個頗為外向的人。」—— 植原一充

難關浮現

雖然MGS2的初體驗版按原定計劃順利於2000年11月完成。不過，當時已有跡象顯示遊戲的其餘部份已開始追不上開發進度。松花表示：「我們雖然及時完成了油輪那一幕，但我們忽略了遊戲中還有許多的其他場景。」由於遊戲中的不同部份均由不同的工作人員負責，松花回憶當時的情況說：「我們雖然開始看到個別場景以及裡面的角色人物逐漸成形，但真正的問題出在，當我們將這些個別的組成分子組合一起時，整個系統便要崩潰下來，場景與場景之間並不能協調。」在背後控制著整個遊戲世界的遊戲引擎一天不能正常運作，開發人員都不能進入開發過程中另一個最重要的階段：測試、除蟲以及微調。松花說：「當時我真的希望能夠對整個遊戲進行一次由頭至尾徹底的測試，但我們明顯未達到這個地步。雖然我的職責之一是要維持工作人員的士氣，但當時我想我自己亦非常氣餒。」

2001年初，情況進一步惡化。松花由於擔心開發進度落後，於是便提意小島進行一次全面的評估，並對每一個開發人員的工作進度與上一集開發MGS時的情況作一個比較，希望可以更容易掌握遊戲的開發進展。可惜結果是，進度遠遠較上一集為慢。松花表示：「我花了一星期的時間對這兩項開發工作進行比較，但得出的是我不願意看到的答案，我可以肯定進度的確慢了許多，情況可以用絕望來形容。」松花更曾對小島提及：「我肯定遊戲不能夠在2001年內推出。即使我們仍然會盡一切努力去完成工作，但前景卻是非常暗淡。」

延期發售對於小島而言當然是極不願意看到的事，小島除了是一位追求理想的遊戲創作人之外，同時亦身兼KCEJ副社長一職，理想之外的現實是一個不能不考慮的因素，推遲MGS2的發售日並錯失聖誕檔期將會對遊戲銷量產生極大的影響。小島說：「我經常有許多非常怪誕、甚至不切實際的意念，假如我單單是一位遊戲製作人的話，可能我會將這些怪意念製作成一款一款的遊戲，但作為一間公司的管理人，我不能夠容許自己這樣做。」

「雖然我的職責之一是要維持工作人員的士氣，但當時我想我自己亦非常氣餒。」—— 松花賢和

潛航

不管小島如何擔心MGS2的開發工作，2001年5月他如常前往洛杉磯參加E3遊戲展，更答應再公開一段新的MGS2影片，不過在此之前，他需要解決一個問題：按照小島自己的構思，他絕不能透露任何有關雷電的資料，否則便完全失去了設計這個角色的原意。小島於是想出了一個方法，不單只不會洩露雷電的資料，更可以進一步加強它所能夠帶來的效果。

小島的解決辦法是，他雖然沒有刻意排除雷電在這段將會公開的片段中出現，但卻以偷龍轉鳳的形式將雷電換上Snake的影像。小島說：「E3上公開的所有片段內容全部均是引導玩家至真正玩這款遊戲的一刻。」所有看過片段的人都會被小島所瞞騙，片段中刻意加入了錯的訊息，只有當玩家真正啟動MGS2這款遊戲之後，才能夠發現真相。這或許是小島要傳達的另一個訊息，在今天資訊爆炸的社會了，資訊本身的可靠性、甚至價值已經降低了。

除此之外，這段在E3上公開的MGS2遊戲片段的最後畫面上顯示了：「MGS2 SUBMERGES ---- WINTER 2001」意思是小島將會採取一個完全「潛航」的媒界策略，由E3展起一直到遊戲正式發售，小島以至其他一切與遊戲開發工作有關的人員都不會接受傳媒的訪問、亦不會公布任何有關遊戲的新資料。外界對於小島的「潛航」態度雖然沒有什麼異議，認為這亦只是宣傳手法的一種，不過對於小島以及所有開發人員而言，理由可能現實得多：他們必需完全「潛航」才有機會在2001年完結前完成這款作品。



➡小島成功將有關雷電的一切資料在E3上公開的MGS2片段中隱藏





「達文西是我一直非常尊敬的藝術兼科學家，他非常具有才華，但他亦認為人類登陸月球是絕對沒有可能發生的事，但人類還不是成功登月嗎？所以，我一直對自己說，沒有東西是不可能的。」——小島秀夫

不可能中的可能

事實上，當小島離開洛杉磯返回日本的途中，他的心情與前一年的同一段旅程可謂天壤之別：「雖然我們對外公布MGS2的發售日為11月，但在我返回東京的途中，我真的非常害怕，我深知道，要在2001年內完成開發工作的前景非常黯淡，說真的，我甚至覺得是沒有可能。」

小島又表示：「當時我非常擔憂，我擔心的是我們根本沒有可能在今年裡完成，當時我同樣坐在這個座位上，想著即使我們每一個人都耗盡自己最大的精力，仍無法在今年內完成，這一刻是在15 年來遊戲製作生涯之中最辛苦的時候。」



不管小島如何肯定MGS2不能夠在2001年內推出，事實上他卻成功了。小島又是如何將原本不可能的實現出來？小島這樣說：「總有一些東西是一直鼓勵著我的。達文西是我一直非常尊敬的藝術兼科學家，他非常具有才華，但他亦認為人類登陸月球是絕對沒可能發生的事，但人類還不是成功登月嗎？所以，我一直對自己說，沒有東西是不可能的。」

「我擔心的是我們根本沒有可能在今年裡完成，當時我同樣坐在這個座位上，想著即使我們每一個人都耗盡自己最大的精力，仍無法在今年來完成，這一刻是在15 年來的遊戲製作生涯之中最辛苦的時候。」——小島秀夫

當時開發部內在同一時間裡便有至少100套MGS2軟件同時運行，以程式設計監督植原為例，在他面前便有8部PS2主機，每一部均配備硬碟裝置(開發人員可以無需另外製造DVD便可以將新版本的程式輸入硬碟之內進行測式)。

植原表示：「我們花了三年的時間去不斷改進敵人的行動模式，盡量使他們看起來不會像一個一個的機械人。」雖然MGS2內敵人的人工智能系統已經非常複雜，但在某些場合之下仍有可能會出現問題：「我記得在開發工作裡我面對MGS2裡最後的蟲是，當玩者在某一特定時間按著手掣上的按鈕半秒鐘的話，敵人的AI系統便會被擾亂，敵人亦不能作出適當的反應。」

當時新川洋司則為每一個場景進行最後的調整：「我需要停著每一秒鐘的動作，然後細心觀察場景內的各個份子是不否在顏色、位置上互相配合，又例如霧等環境氣氛的塑造亦非常重要，這些調整都是非常重要的，因為只有適合的光源效果才能夠營造出一個吸引人的畫面。」

開發部內特設的一間音樂室則是MGS2音響監督村岡一樹工作的地方：「遊戲版圖中地面的每一個部份，都需要有特定的音效付於其上，當Snake踏上特定的位置，便會發出特定的腳部聲，如此我便必需對無數的地面板塊背後的音效進行校對。」



「在那篇電子郵件中，我表示除非你們給我們額外一星期的時間，否則我們便要將MGS2的發售日延期。」—— Scott Dolph

最後階段

發售日逐漸迫近，開發進度又未如理想，小島於是要求Konami內的其他部門調派部份人手協助開發工作，MGS2的開發人員數目亦由1999年的40人增加至後期的70人。小島說：「這無疑對其他開發工作造成負面影響，但對我們而言則是極大的幫助。」松花亦承認，增加人手正是遊戲之所以能夠趕及在2001年內推出的主要原因。

小島補充說：「一般而言，全體開發隊伍在遊戲正式完成之前的幾個月便會全面進入測試階段，但按當時的進度，根本沒有可能。」2001年已過了一半，所有工作人員仍然繼續埋頭解決自己所負責的場景中出現的問題，當時只有小島一個人將自己反鎖在開發部的會議室內，對整個初部完成的MGS2遊戲由頭至尾進行翻覆和徹底的測試，並確定遊戲真正能夠忠實反映原故事劇本裡的意念。同一時間，小島亦為遊戲加上各種隱藏元素：「由於時間方面的限制，美版遊戲中的隱藏元素會較日本版少，你看，有時多等一會是值得的。」

按照美國Konami已定好的計劃，小島的開發部需於9月初將完成好的MGS2母碟交付工場進行生產。2001年8月，雖然小島的測試工作亦算順利：「我終於開始看到遊戲的各個部份能夠完整地結合在一起，但我認為我們的確需要更多的時間去確實肯定遊戲沒有任可問題。」小島於是要求美國Konami盡量縮短生產工作的時間，以便騰出更多時間讓開發部進行最後的調整工作。Scott Dolph表示，當時他們傳達給美國方面的信息非常強硬：「在那篇電子郵件中，我表示除非你們給我們額外一星期的時間，否則我們便要將MGS2的發售日延期。」

美國Konami方面很快便回信，亦同意將完成日略為延遲至2001年9月14日。額外的一星期時間無疑給了開發人員一個喘息的機會，但時限仍然是迫在眉睫。工作人員仍然日以繼夜工作希望在限期前完成開發工作。

「由於時間方面的限制，美版遊戲中的隱藏元素會較日本版少，你看，有時多等一會是值得的。」——小島秀夫

雪上之霜

不過，最不能預計的事又發生了，9月11日美國發生了恐怖襲擊。

事件發生後，美國Konami方面亦關注到慘劇會否對遊戲造成影響，畢竟，MGS2剛好是以紐約市作為遊戲背景的。松花表示：「我亦感到我們有需要立即在已接近完成的遊戲上作出最後的修改。」雖然松花不願意透露具體被修改的內容，但他表示：「其實遊戲中可以修改的部份並不多，亦不要誤會我們在遊戲本身作出任何的妥協，我們更不是以時間為借口而不去修改一些應做的修改。相反，我們已經盡一切努力在遊戲中反映在紐約裡發生的慘劇。」

消息傳到日本之時，距離完成限期只有兩天，事件無疑令原本已經非常緊迫的情況更加嚴峻。9月14日，工作人員總算趕及在限期前將完成版的遊戲送往美國，在之後的兩星期裡，遊戲再經過廣泛的測試之後。2001年9月28日早上零晨5時，所有工作人員都看著植原面前電腦的DVD-ROM燒錄機，幾次鍵盤和滑鼠按鍵之後，三年來的工作成果便凝聚在一隻DVD-ROM上，MGS2的母碟隨即送往工場進行大量生產。

總結

要以幾頁紙完全描述小島及其開發部門這三年來的開發工作是沒有可能的，我們作為旁觀者所能體察到箇中的苦與樂更是有限。不過，無論如何，這些點點點滴滴對於我們作為玩家的仍有其重大的意義。人們常問，我們要怎樣才能夠消滅翻版市場呢？翻版活動之所以出現當然有許多不同的原因，但學習欣賞和體恤一件產品的製作人背後的辛勞和他們付出的一切，肯定是第一步。

下一期我們會將時間線再推遠一點，為大家介紹更多有關小島秀夫以及他過去製作過的遊戲作品。





選擇難度

遊戲開始時，是有五個選擇給大家的，一般沒理會它寫什麼隨便選一個。其實這五個是關於玩者對《MGS》的經驗，除了選難度外，還會選是Tanker編開始還是Plant編開始！詳情如下…

選擇經驗	提供難度	故事
1.前作完成了很多次擅長動作！	NORMAL、HARD、VERY HARD、EXTREME	TANKER編
2.前作勉強完成了不擅長動作！	EASY、NORMAL	TANKER編
3.前作沒有自己完成全是看回來的！	所有難度	TANKER編
4.前作沒有完成不擅長動作！	EASY、NORMAL	PLANT編
5.前作沒有完成擅長動作！	NORMAL、HARD、VERY HARD、EXTREME	PLANT編

難度分野

本上最大分別是HARD及以上的難度中，敵人發現便會GAME OVER。而每個難度敵人巡邏路線都有分別，受傷的程度、敵的視界等亦會隨難度增加。

PS2	發售日期 發售中
KONAMI ● ACT	
6800日圓 ● DVD-ROM	
80KB以上	

一期完！

METAL GEAR SOILD 2

sons of liberty

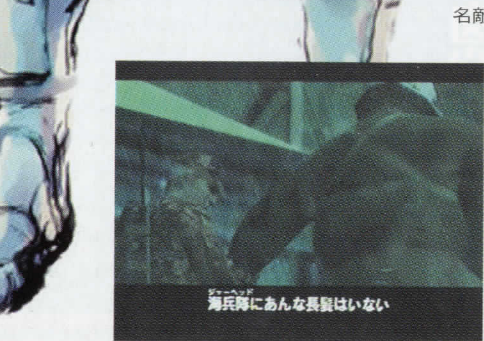
一個月前的那事引起一陣風波之後，《MGS2》總算無事推出了。Tanker編連詳盡地圖攻略，後半Plant編全面指引式攻略！

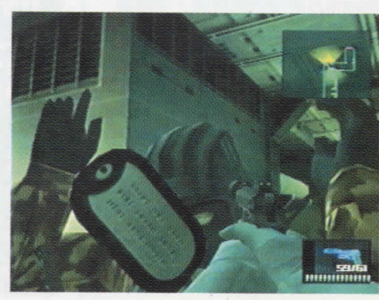
TANKER編

2年前的事件後，METAL GEAR的技術流遍了全世界，各國亦出現了其亞種。Solid Snake與Otacon得到情報，於是到紐約哈得遜河，調查一艘少有會經過這裡的船隻——油輪。怎料有第三者出現，看來也是打METAL GEAR的主意…

到了船尾甲板，繞路經右邊到中央，再到左面的甲板，只有那裡有入船倉的門（VH以下，右面上層也有一扇門）。到了船橋一階，經過下面的LOCKER ROOM，找到些補給品，發現了敵兵。處理了敵兵後，找到了一些彈藥及軍糧，前行到休息室，那裡有兩名敵兵，處理後往上層走（要DOG TAG的請前行，階梯下有一名敵兵）。到了船橋二階，往上走會發現敵兵，由於他是「強情兵」之一，現時迫他交DOG TAG也沒用…

若不理他可以繞下路走，或者利用他視界的死角貼牆（左STICK向牆推實）前進。利用左邊的階梯上三階，走廊上有監視攝影機，貼著那邊牆行，留意攝影機的視線便可。在四階本是沿路前行到往五階的階梯便可，不過一來有士兵，二來有紅外線發動的Semtec炸彈…雖然可以伏下爬過，但有敵兵還是另謀路徑，繞過食堂到達五樓。而右邊的房間有「紙箱1」，以及出現一名有DOG TAG的士兵，貯DOG TAG的別錯過。









一般敵兵應對法

基本上《MGS》有一個意識是「不殺」，《MGS2》由於有麻醉槍，是絕對有可能達到的。槍用法有兩個，一是一定距離下瞄準將他麻醉（頭、胸口及臀部一中就得，其他位置要5-20秒）。二是近距離從背部指嚇，然後繞到面前指著弱點，迫他交出DOG TAG後擊暈。另外有些「強情兵」，用M9是迫不到他的，要改用其他手槍，只要向天開槍便會乖乖就範交出DOG TAG。



五樓是控制室，發現不少屍體，Snake也得知油輪的目的地，是紐約以南的大西洋中部海域。Otacon相信到那裡作演習。此時Snake發現外面有一名士兵正在通訊，於是出去查個究竟。那是一名女兵，正與這群部隊的指揮交談，原來油輪裝了炸彈。另外看來他們是親人來的，因為指揮官要求她盡快離開。通訊後她揮手趕走準備接她的直昇機，Snake乘機舉鎗要脅，雖然她棄了槍，但那軍刀藏有一發子彈！這一彈難不到Snake，戰鬥也隨即開始！



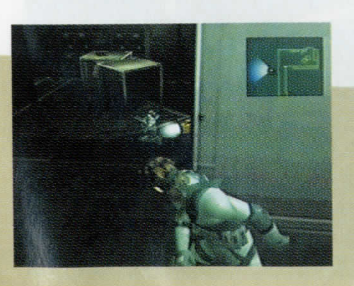
BOSS : OLGA

Olga使用的是UPS及手榴彈，UPS火力雖然不強，但中了鎗也不是好事。基本上靠Auto Lock的功能（按著L1舉槍）加上好好避彈（視界紅色時代表開鎗）便問題不大。要求效率及自認好身手的，可以主觀視點瞄她的頭部開槍。



身中多彈後，Olga終於被麻醉了。Snake取走了她手上的UPS，由於槍聲大，小心使用，另外執起她時會跌出DOG TAG。離開前有兩件事可以做，一是上甲板頂取「熱能視鏡」，二是右邊甲板會出現士兵，還有「濕紙箱1」。到了下層，可以練習破壞紅外線裝置，一個發綠燈的三角形小箱子便是了，可以用UPS破壞。回到一階的休息室，右邊的階梯通了，可以到下層的引擎室（機關室）。到了機關室右舷的房間，發現了RAVEN的身影！什麼回事？Snake貼牆望出去（貼牆角按L2或R2），看到是一個RAVEN的Figure被電筒投影得大大的，還可以玩弄一番…而左面的LOCKER有一副船員屍體，「好手尾」的把他放回LOCKER，無裝備下按□捉起，背向LOCKER拉進去便成。

進入機關室，門口有一個士兵，大可用拳腳把他打得飛出去，不過會死的關係，要「不殺」的話還是麻醉好了。處理了士兵後便到左舷的房間，前進到LOCKER時會出現一名士兵，可留待他來到LOCKER那一邊才處理，之後上面有三組紅外線，有兩個裝置（HARD以上會多一個在櫃上面），都是在地面的（第二個被遮住，伏下來看會清楚些），小心瞄準便成。打穿門前那包麵粉沒錯會看到紅外線，不過會令Snake之後打噴嚏…左舷第二甲板很暗，利用「熱能視鏡」會好一點，有兩名士兵巡邏，一個在盡頭轉角，留心雷達。到了甲板的另一邊，會出現強制戰鬥的事件，大約會有十多名敵兵分批出現，不理一切的只要L1開槍便可應付，只要小心手榴彈。若是「不殺」的話，除了改用M9外，最好利用主觀視點配合作Head Shot，當然還要利用鐵箱作掩護了。跟著便是船倉部分了，除了一般的路線，避開那群海軍陸戰隊的視線外，還可爬欄杆及地下的氣槽前進（參考地圖）。若是要DOG TAG的話，則還是利用一般路線及爬欄杆，一來士兵都在這範圍內，二來氣槽速度慢，時間有點緊迫。







海軍陸戰隊的DOG TAG

第一船倉及第三船倉都有，上層的獨自一人還易處理（各有一個在右邊），而人群中的難度高得多。首先要令他周圍的人麻醉，才可接近。第一船倉那個較易找出，因為只穿了內褲…第三船倉則是場邊打瞌睡的那個，與及最前排中間的那個。

到了第三船倉，Snake見到了這個「宿敵」——Metal Gear Ray。由於目的是拍照，於是便開動相機拍攝。Otacon提過要拍四個地方，分別是正面、左面、右面及海軍的marking。左右兩邊只要站在門口附近便可，正面則在兩台攝影機中間，marking在船倉的最深處。這裡的上限是影6張，而在拍攝之前把已影了的「艷照（美女Poster）」利用船倉右下角的電腦傳送給Otacon，出現很有趣的對白呢。若時間不夠的話，放心，影一張傳一張，只要是成功的照片，演講時間會增加的。只要有三張是成功的，任務便完成了。



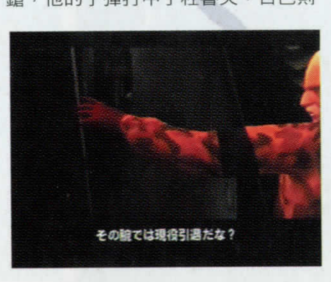
完成了任務，杜魯夫司令的演講也結束了，此時Ocelot突然出現，原來是奪取Metal Gear的，而古魯哥域也出現了，舉槍脅持著杜魯夫。古魯哥域說要奪走它，以獲得重起國家的財力，不過Ocelot卻有出乎二人的舉動，他只是「取回」Ray，不會把它賣走的。古魯哥域怒不可遏，推開了杜魯夫，然而還是敵不過Ocelot的快鎗，他的子彈打中了杜魯夫，自己則中了Ocelot的鎗倒下了。古魯哥域的士兵心知不妙，於是攻擊Ocelot，也一一倒於其快鎗之下。



之後Ocelot決定引爆炸彈，然後乘亂登上Ray，Snake當然出來阻止，然而Ocelot出現了變化，他一陣痛苦的呻吟後，像變了另一個人似的。Snake從他的口吻認出是Liquid！Ocelot還是阻止不了。他說大家都老了，因為基因是來自當時年屆50的BIG BOSS，只餘下數年的壽命，不過作為Ocelot的手而活下了。的確兩年前Ocelot斷了右手的，原來是移植了Liquid的手，怎料也移植了他的意志…此時爆炸加劇了，Liquid乘上了Ray，利用激光切開了船身，Snake眼巴巴的看著他逃之夭夭…而自己也因為爆炸墜海，生死未卜…

Ocelot看到Snake浮在海上，說一切如計劃進行，而之前捕捉到Snake的偵察機，也是由他安排的，照片與沈船會成為翌日的頭條…究竟是什麼回事？他口中的「總統先生」又是什麼人？

TANKER編完

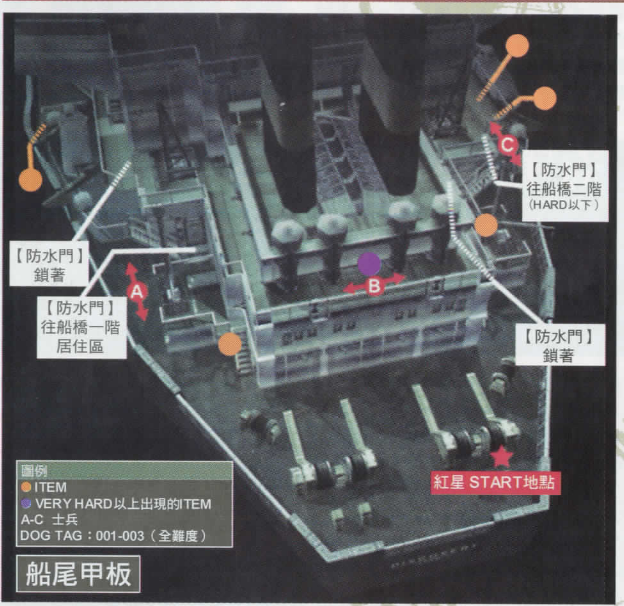


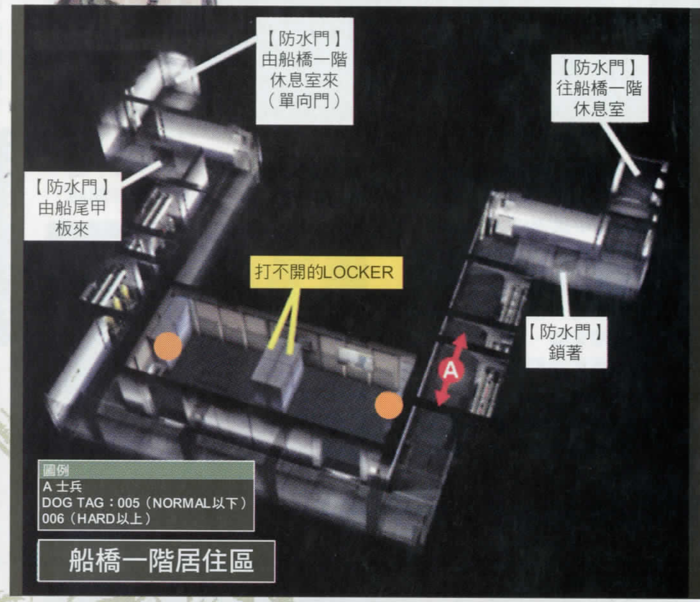


MAP

METAL GEAR SOILD 2









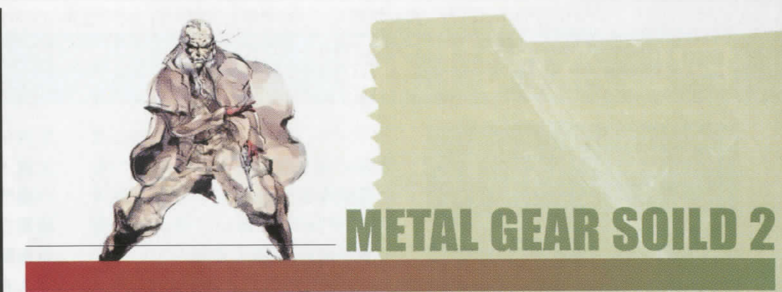




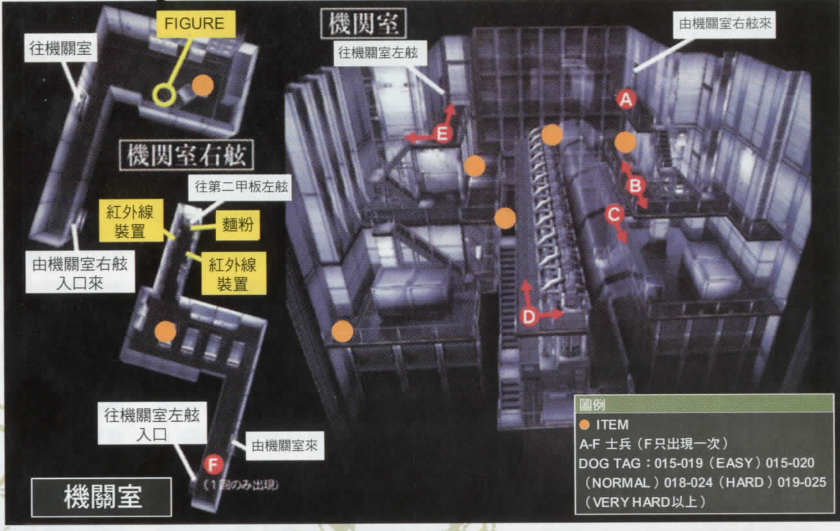


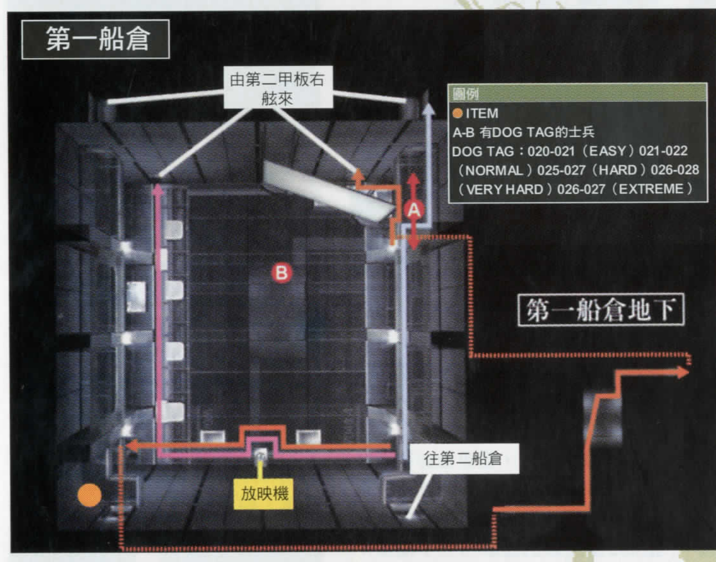



【防水門】
往航海甲板
左翼
圖例
橙圈 ITEM
【防水門】
由航海甲板
右翼來
（先由外面
打開）
船橋五階控制室
由船橋四
階來

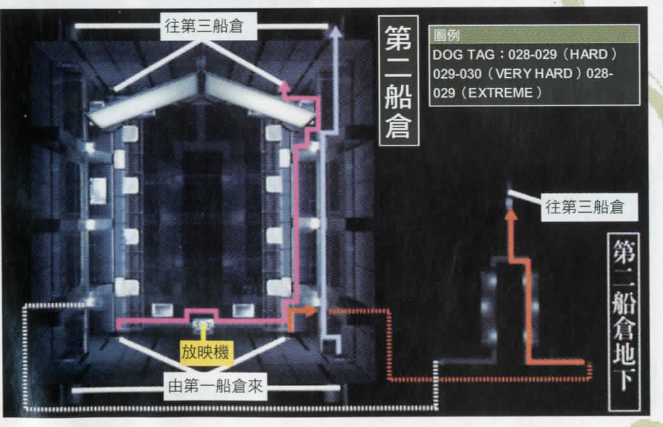

METAL GEAR SOILD 2

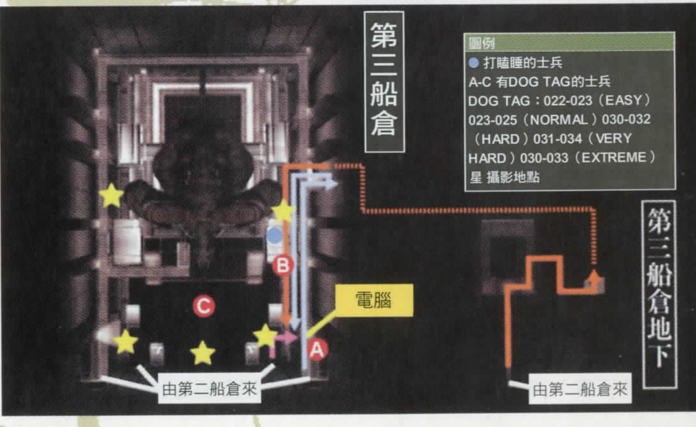

圖例
橙圈 ITEM
A-B 士兵
DOG TAG：000及004
【防水門】
往船橋五階
控制室
【防水門】
由船橋五階
控制室來
船橋五階航海甲板


FIGURE
往機關室
機関室右舷
往第二甲板左舷
紅外線
裝置
麵粉
紅外線
裝置
由機關室右舷
入口來
往機關室左舷
入口
由機關室來
（1回のみ出現）
機關室
機関室
往機關室左舷
由機關室右舷來
圖例
ITEM
A-F 士兵（F只出現一次）
DOG TAG：015-019（EASY）015-020
（NORMAL）018-024（HARD）019-025
（VERY HARD以上）


第一船倉
由第二甲板右
舷來
圖例
ITEM
A-B 有DOG TAG的士兵
DOG TAG：020-021（EASY）021-022
（NORMAL）025-027（HARD）026-028
（VERY HARD）026-027（EXTREME）
第一船倉地下
往第二船倉
放映機


第二甲板左舷
圖例
ITEM
A-C 士兵
DOG TAG：012-014（NORMAL以下）
015-017（HARD）016-018（VERY HARD
以上）
往第一船倉
VS古魯哥域士兵
第二甲板左舷
由機關室左舷來


往第三船倉
第二船倉
圖例
DOG TAG：028-029（HARD）
029-030（VERY HARD）028-
029（EXTREME）
往第三船倉
第二船倉地下
放映機
由第一船倉來


第三船倉
圖例
打瞌睡的士兵
A-C 有DOG TAG的士兵
DOG TAG：022-023（EASY）
023-025（NORMAL）030-032
（HARD）031-034（VERY
HARD）030-033（EXTREME）
星 攝影地點
電腦
第三船倉地下
由第二船倉來
由第二船倉來

PLANT編



紐約曼克頓灣30公里外的大西洋，發生油輪被環保恐怖份子破壞事件。油輪爆炸沈沒，漏出大量原油，形成了前所未有的生態災難…疑兇是一個稱為Solid Snake的男子，雖有傳言他已經跟油輪葬身大海，但仍然被通緝…真相無人知曉…

2年後

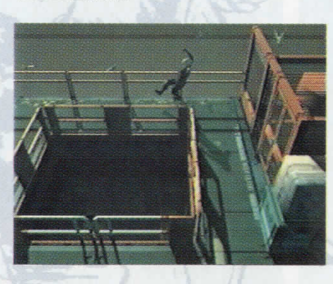
為消除油污而建於事發地點的海上除污設施「BIG SHELL」，被恐怖份子入侵佔據，脅持了總統及大約30名到設施參觀的賓客。恐怖份子是前總統建立的特殊部隊「DEAD CELL」成員，首領叫Solid Snake，他要求政府300億贖金。政府表面上派出了海軍陸戰隊前往營救，實際卻由特殊部隊FOXHOUND的新成員，一個擁有Snake稱號的男子，Jack單獨潛入營救。到達目的地後，指揮行動的大佐要求更改Code Name，將他稱為「雷電」，他是一個完成了300個VR訓練，卻沒有實戰經驗的傢伙…「BIG SHELL」本身由兩部分組成，名為「SHELL 1」及「SHELL 2」，而每個SHELL有6個稱為「腳」的建築支撐，由A至L以SHELL為中心逆時針排列。



雷電上岸的地方是最南的A腳底部，會找到一些軍糧及M9（利用爬欄杆到潛水衣那裡才見到）。打開防水門出去，會發現敵兵，不過他會離開，不用理會。到了升降機台，雷電發現兩名敵兵倒下了，一名男子乘升降機離開，從衣著看出是第三者。根據大佐指示利用「NOTE」得到地圖，那是一台像電腦終端機的東西，SHELL內每一個地區都有的，除了地圖外還可設定OPTION，第一次使用時是會要求玩者輸入個人資料。



使用了NOTE後，便去按動升降機，此時兩名士兵會醒來，若有M9的話便麻醉他們，沒有或不想回去拿的話，可以躲於貨物後利用「敲牆」（貼牆後按○）引開他們的注意，跑進升降機。利用升降機到達A腳天台，會見到很多海鷗，還有牠們留下的「排泄物」。注意的是若跑動狀態下踏上鳥糞是會滑倒的，左邊閘門那邊有一段鐵絲網是穿洞的，可以伏下爬過去。下層是泵房，不過沒有什麼有用的東西，利用敲牆引開士兵後跑到NOTE取地圖，之後便由左邊的門往AB連絡橋。



AB連絡橋有兩名士兵把守，簡單點可以M9麻醉掉，技巧一點的則是由其中一邊爬欄杆過去，當然要DOG TAG的自然要把握機會要脅了。到了B腳，發現牆上遍布血跡，原來一名神秘的男子把來到這裡的陸戰隊員一一殺死…鎗聲過後，雷電到配電房會過究竟，見到



那男子正在吸血。他決定打雷電的主意，飛快的跳到其身後，此時另一邊門打開，有人大叫「伏下！」雷電立刻蹲下來，一名士兵向那吸血鬼開火，然而失去了其蹤影，於是入內調查，冷不防吸血鬼的襲擊，左手受了傷，機鎗也脫手了。

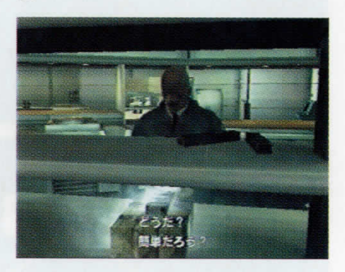
吸血鬼決定幹掉那士兵，但是嗅到他身上一股特殊的味道，嚇了一跳。士兵被放下的同時叫雷電開火，卻傷不到吸血鬼分毫。此時有人聯絡他，士兵同時把彈匣拋給雷電，然而雷電上好彈之時，那怪物已逃走了。那士兵叫布列斯基（是Snake喬裝的），是陸戰隊中尉。雖然他說由直升機送來，但是雷電看到底部才見到的「小動物」…而他更一眼看出雷電是FOXHOUND成員。一輪交談後，從他身上知道那吸血鬼Vamp及DEAD CELL一點資料，還從他手上得到一包煙及一支SOCOM。此時收到B隊受襲的通訊，雷電決定去看個究竟，布列斯基則留下來小休一會。



從附近的NOTE得到地圖後，便到BC連絡橋查看。之前可以跟布列斯基通訊，發覺他睡了，若舉鎗指著他，他會醒來毫不客氣的對付雷電啊！在連絡橋上，陸戰隊正向對岸的一個人開火，但是全部都竟在她前面飛走！而Vamp則趁陸戰隊無子彈時，施施然把總統帶走了。雖然C腳跑來的援軍用上了榴彈，也不能傷到那女子，而她舉起了巨大的RAIL GUN，輕易地把B隊全滅…而連絡橋通往中央棟的部分也斷了。沒有敵兵的情況下，雷電輕易地到了C腳。



在食堂內，雷電發現可疑的人物，他卻是一名老邁的前警官，是與陸戰隊一起來的，同時布列斯基也出現了。原來那老伯是著名的炸彈專家史迪曼，他來此的目的是應付其徒弟——炸彈王Fat Man。他們從史迪曼口中得知，還有另一名平民隨隊來到了BIG SHELL，是保安系統的設計者。史迪曼相信Fat Man於12隻腳都裝置了C4，是用作炸毀BIG SHELL用的，雖然是C4，但是處理方法很簡單，利用冷凝槍直接把信管凍結便成了。根據Fat Man的習慣，那些C4會噴上了香水，所以還提供了「看到」香水味的感應器（SENSOR A）及保安咭給二人。由於行動不便，史迪曼留下來作二人的指揮，布列斯基往SHELL 2那邊，雷電則負責SHELL 1。



布列斯基出發之後，史迪曼認出他不是海軍的人，雖然會說海軍的祝福語，不過那句「甘願冒險的才會勝利」是來自英軍SAS的…在食堂另一邊的NOTE得到地圖後，便開始處理炸彈的工作，最近的一個在食堂的女廁，右邊那塊鏡的上方天花。史迪曼得知炸彈的位置不在建築的支持點，感到有點古怪。基本上往那一個方向開始都可以，所以簡化為每隻腳及每條連絡橋的處理方法，與及炸彈位置。



CD連絡橋（C到D）：若果處理C腳炸彈時間短的話（2分鐘內），橋上的士兵會被布列斯基打暈。

（D到C）：士兵只會來回橋的兩岸，大可麻醉或用鎗要脅後打暈。



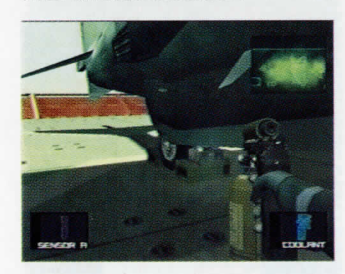
METAL GEAR SOILD 2

D腳：炸彈在CD連絡橋入口下一層的維修蓋中，那層有士兵巡邏，可以利用爬欄杆飛下去（捉住欄杆後按×再按△捉住下層）與及避開士兵視線，下層DE連絡橋入口有NOTE。另外士兵會定時聯絡，若果麻醉面失去聯絡的話，會派人來調查。



DE連絡橋：橋有兩層，E腳那邊有人監視下來，往下層走會安全點，巡邏的士兵會在對岸的階梯附近移動。由E腳行的話可等上面監視兵轉視線時一口氣跑過去。

E腳：由D來的先沿上面行到NOTE那裡取地圖，先後右面的樓梯到外面。F腳來的話差不多，不過沒有地圖，小心敵兵。在上天台的階梯會有遇上Olga的事件發生，不過給她逃掉了。炸彈在那台HARRIER後面起落架，由於士兵會繞戰機巡，留意。當處理了第三個會跟史迪曼聯絡，他懷疑是這些C4的設置是另有目的。另外下層右邊會找到地雷探測器（MINE D.），前往F腳的話必定要得到！



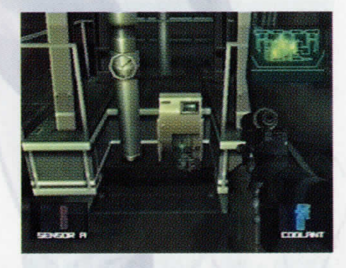
EF連絡橋：E腳那邊有監視，而地面有Claymore（地雷）及偵察機。由於監視兵聽不到，大可用SOCOM射毀偵察機。Claymore的佈置兩邊不同，由E行的話走中間會安全點，但要小心監視，由F的話則是左邊。此外F腳來的可以用M9先麻醉監視兵。

F腳：由A腳會易點，先到下層處理一名士兵，下方的兩個房子有NOTE及MINE D.。炸彈在一堆貨物中，需由上層左邊的欄杆飛下去才到達（中間的「成人雜誌（BOOK）」也是相同的方法取得），而上層士兵會定時聯絡，小心聯絡中斷出現援兵。



FA連絡橋：有兩層，不過F腳才有兩個入口。有偵察機及士兵，可用CHAFF G（鐵片手榴彈）麻痺偵察機，再處理士兵。

A腳：炸彈在泵房入面，那堆機器的中下方，由右面爬過去，只要不經過攝影機那邊便沒問題。左邊爬會找到紙箱。



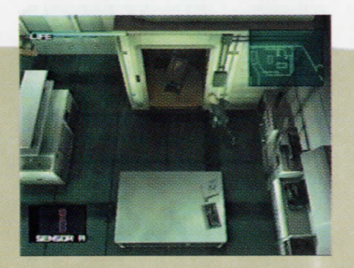
AB連絡橋：由B腳去的話，只有一個士兵順時針巡邏。

B腳：炸彈在配電房，被那電箱的門遮住了。另外有兩名士兵，怎處理倒是悉隨尊便。

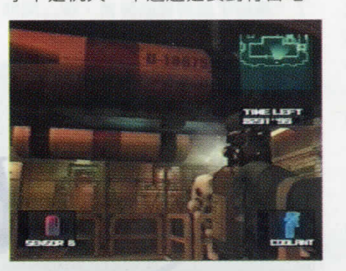


BC連絡橋：有一台偵察機，由於會下潛，等它下潛時跑過去便成。

處理了第五個炸彈時會通訊，得知H腳及A腳設了大量炸彈，史迪曼決定到H腳調查，原來他假扮斷了右腳，是為了逃避退休前那次行動失敗的責任…處理了所有炸彈後，從史迪曼處得知藏於H腳的是無氣味的C4，幸好也有感應器，就在食堂那裡。雷電回到C腳食堂找到了聲音感應器（SENCOR B），越近炸彈那些短音越密。此時布列斯基處理了他那邊最後一個炸彈，怎料竟是那大型炸彈的啟動系統！距離爆炸只有400秒！



雷電要在這400秒內趕到A腳底部（即開始的地方），只是A腳天台多了一個士兵，所以只要不被發現便問題不大。到了升降機後，史迪曼通訊，告訴兩人他已不行了，因為炸彈設有微波感應，他觸動了感應，只餘下30秒！二人只能從爆炸聲中得知史迪曼犧牲了…到了A腳底部，回到水池那裡，炸彈就在小潛艇底部，由於冷凝槍有兩三個身位的射程，站遠一點也可完成任務。從大佐處得知流出了有毒物質，污染加大了。正想離開A腳之制，大佐通知對方殺了一名人質報復。而在升降機那裡，遇到了那不會中槍的女人—Fortune，她雖然發現對手不是仇人，不過還是要對付雷電。



BOSS: FORTUNE

特徵是怎也傷不了她，子彈繞她而過之餘，也不能走近用拳腳。既然如此，專心避彈會較化算，然而場中會有彈藥補給，不想淨避彈的話大可用SOCOM跟她打一場。（爆）當升降機再動及大佐通訊之後，戰鬥便會結束。



從大佐處得知，Fat Man要找雷電算賬，給他400秒時間到E腳天台。而Vamp剛乘升降機來到，告知她Fat Man失控胡來了，由他對付雷電。Fortune收了鎗準備離開，雷電乘機撲出來開鎗，子彈仍是打不中她，卻誤中了Vamp的頭腹！她看到自己再次令隊友死亡，非常的悲痛，雷電見她無心戰鬥，於是乘升降機離開。雷電離開後，Vamp竟然不死醒了過來！難道他真的有不死身？到了天台，兩邊都設了Claymore，小心。由那個方向前往E腳都可，安全的話可向B腳那邊去，要快的當然是F腳那邊了。到了E腳天台，原先戰機的位置有一個炸彈，凍結它便成了。之後Fat Man出現於雷電的面前，要跟雷電開一個與時間比賽的派對。他的目的不是那些金錢，而是在歷史上留名，二人一番爭論後，派對展開了！



BOSS: FATMAN



（注意，換武器方面是R2的操作，設定是PREVIOUS。）

他會在地圖上任何地方放置有氣味的C4，另外還有手鎗及撞擊，所以要裝備SENSOR A、SOCOM及冷凝槍。作戰方法有二：一是邊凍炸彈邊攻擊他，二是先凍大量炸彈才對付他。第一方法較快完成，但是炸彈量很多，也有機會失誤射中炸彈引致GAME OVER，而第二方法可減少炸彈的數

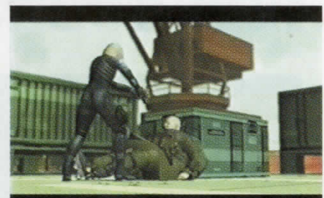
量，基本上向炸彈用冷凝槍便成。對付Fat Man則花點功夫，要開槍把他擊倒，待他伏在地上時向頭開槍，當然也可一開始便主觀瞄準他的頭攻擊。記著，即使Fat Man倒下了，炸彈未全部凍結也不算完成的。

臨死之前，Fat Man起動了最大的炸彈，由於不能直接阻止，Fat Man也不肯說其實際位置，令雷電焦急起來。其實只要還裝著SNESOR A的話，便會看到Fat Man那裡一片黃色，拉開他的屍體便看到炸彈，凍結它吧。解決了炸彈後，便去拯救總統了，此時接



PLANT編

到布列斯基的通訊，得知H腳炸得一片混亂，但是沒有什麼污染物之類的東西，令雷電有點疑惑了。當他離開直昇機坪時，一名全身外骨格的人物出現眼前，還手持長刀，像極了一個忍者，他就是EF連絡橋上通知雷電有Claymore的X先生。



他告訴雷電是來自一個「ABCDE」的組織，而SHELL 1中央棟那邊有得知總統位置的特工，身處人質之中，著雷電去找出來。那特工裝有心臟起搏器，可以用高靈敏度的咪高鋒找出來。而且要盡快，因為他們帶走總統的同時，也帶走了啟動核彈的「Black Case」…為何總統先生會把「Black Case」帶來？原來這「BIG SHELL」不是除污設施，而是新型Metal Gear的開發工場！X先生交了一張Lv.2保安咭、一套中央棟敵兵的軍服及一個手電給雷電後便走了。



要乘中央棟升降機是要經常攝影機檢查的，所以要假扮敵兵，但是欠了支AKS-74U…於是回F腳找。F腳下層的Lv.2房間有AKS-74U，而上層近入口的那個會找到RGB6榴彈砲，左邊那間會有M4自動步槍，不過門口設有紅外線裝置，破壞裝置又會因鎗聲而被發現，要不要隨各位意思好了。回到EF連絡橋，麻醉那敵兵及利用CHAFF G停頓偵察機後，便可一口氣跑到中央棟去，那段全是活動地板，一停下來只有死路一條。換上軍



服及AK後進入中央棟1F，休息室那邊有NOTE及SOCOM的滅聲器，然後利用升降機到B2去，小心碰到敵兵，這樣是會被發現的。

中央棟的特徵是每層有獨立的NOTE，到了B2的電算室，會找到NOTE及指向性咪高鋒。再到B1，右邊的小房間也有NOTE，由於會場門口的鎖是要核對視網膜，雷電的當然不合了，要想個辦法。其實有一個既得DOG TAG也可開門的辦法，主走廊是有一個士兵巡邏的，在門口附近要脅他，取得DOG TAG後麻醉他，拖到門前的鎖便成。若不要DOG TAG的，大可等他到門前停下時解除槍械，按□把他塞進去！進入會場後，把武器裝備成AK及咪，再找出那特工ARMS出來。是個男的，坐在左下角那桌子面向牆壁的那個便是了。確認了起搏器的聲音，按△問他便成。



他是《MGS》中核武專家，娜塔莎的前夫李察・艾姆斯。竟與X先生一樣是「ABCDE」派來的，由他處得知總統在SHELL 2中央棟，幸好Black Case需要總統一定時間輸入密碼才可發射核彈，這也是新型Metal Gear起動所需的，因此相信還有時間救出總統。整個設施是為了開發新型Metal Gear而建的，原油污染等事只是瞞騙群眾的假像。此時那個叫Solid Snake的首領出現了，於是利用咪偷聽他們的說話。從中得知Metal Gear及總統的情況，他們也知道了雷電的存在，通往SHELL 2的路設了炸彈。而Olga的出現，差點跟Ocelot鬧翻，她不是與Snake是敵人嗎？為何會同一陣線？而他的手腕又發作，相信「那傢伙」也來了。



雷電跟艾姆斯確認那是否Solid Snake，他說Snake是死了，但是還有一個…另外相信DEAD CELL使用核彈是令曼克頓的電腦網絡癱瘓，從而把曼克頓從數碼化中「解放」出來，這是他們自稱「自由之子」的原因。此時Ocelot出來了，雷電從艾姆斯身上得到Lv.3保安咭，與及10秒時間裝上AK。Ocelot說艾姆斯準備背叛總統，他反駁「ABCDE」不會失敗的，然而此時艾姆斯心臟病發暴斃了。隨後Ocelot識破了雷電是假扮的士兵，準備殺他的時候，X先生出現營救！在X先生之助下，雷電離開了會場。此時會進入警戒模式，而升降機的攝影機會停止運作，大可一口氣離開中央棟。



由於有Lv.3咭，先往F腳打開上層右邊Lv.3的門，會找到狙擊用槍PSG-1，然後到達通往SHELL 2的D腳，在兩個SHELL的連絡橋上，布列斯基會發訊，他被困在H腳，不能前往營救總統，但橋上的確見到很多SEMTECS…整條橋有8個啟動裝置，分別是頭頂（D腳門頂）一個、前方兩個、油罐上一個，左面欄杆一個、對岸兩邊各一，還有偵察機上的一個。偵察機那個要中裝置，中偵察機也算失敗的。使用PSG-1時會手震，若很厲害影響瞄準，可以用鎮靜劑（DIAZEPAM）令手震停止15秒左右。



射完全部後便可前進，中途會收到布列斯基的通訊，他找到台運輸直昇機，準備過來救人質，還介紹了Otacon給雷電認識…（Snake這次不打自招囉…）這點令雷電更懷疑其身份。直昇機經過了連絡橋後，出現於雷電眼前的，就是那個稱為Solid Snake的首領，但布列斯基大叫那人不是Solid Snake（當然了…），那傢伙叫布列斯基作兄弟，更說他是Snake。布列斯基二話不說向他開火，即使打中也被其裝甲服擋住了，跟著還脹起了裝甲服，不過布列斯基還不放棄，射了兩發榴彈。雖然傷不到Solidus，雷電卻被爆炸震開了。Soildus向海跳去，布列斯基以為打中他，一望之下是HARRIER！他心知敵不過HARRIER，於是把刺針式導彈（STINGER）拋給雷電，由他對付HARRIER。



BOSS: HARRIER

說實在沒什麼好方法對付它，因為攻擊十分霸道，只有中彈或避彈。而攻擊的方法只有STINGER，不作瞄準的話導彈會直飛，瞄準了的目標會轉為紅色框，HARRIER本身有四個目標，打那一個都可以，那目標出煙代表不能攻擊，最好當然全部出煙了。HARRIER受到一定程度的傷受後會發射大量飛彈或集束彈，那時只好不斷跑及翻身，希望打不中好了。另外還會瞄準雷電發射飛彈，聽到「呦呦」聲便是了，走為上著！而布列斯基也不是觀戰的，當他說：「交給我！」時是會主動攻擊HARRIER。



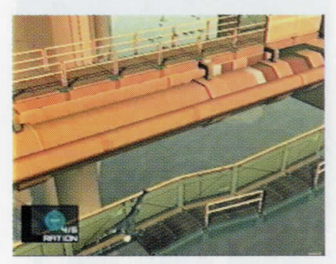
HARRIER受創失控，撞倒連絡橋後墮海，突然Ray從海中出現咬住HARRIER！還放出了集束彈到處破壞，布列斯基乘坐的Kasatka也中了彈被迫降落。負責駕駛的原來的Vamp，在Solidus一聲令下，使出了「鐵腿水上飄」（！）跑到SHELL 2，Solidus則與Ray潛到水底去。雷電終於得知布列斯基就是Snake，而他來此的目的，是要令「宿敵」Metal Gear消失於地球上。之後Rosemary會主動通訊，要求雷電作記錄（Save）。筆者勸各位還是SAVE一次，始終往後的路對於不擅長

METAL GEAR SOILD 2

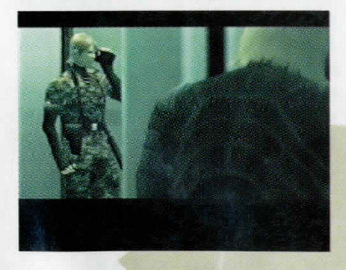
《MGS》的朋友來說是十分艱險的。



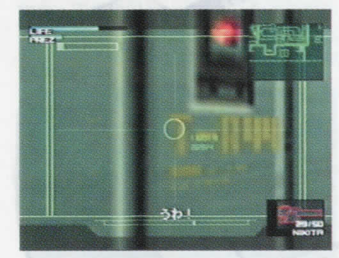
一輪爆炸後，前後的正常通道都沒有了，唯有由危險的路前往SHELL 2，首先爬欄杆，利用救了雷電一命的那鐵架，移到喉管上面（按R1主觀視點確認）。落到喉管步行或爬向G腳，因為踏腳位小，還要有鳥糞…到了G腳按△上右邊的外周通道，一口氣跑過去，以免地板鬆掉墮海。盡頭再爬欄杆，看清楚有落點才下去，沒有的話上去，移好位（大約是第二三格中間）再來。落地時會出現士兵，先麻醉他再前進，第一個洞用翻身便可飛過，第二個要爬欄杆過去。



到了L腳外周，由於沒有雷達，先用一個CHAFF G.才前進，有兩個窗口，小心當中的士兵發現，避開了士兵後便會見到癱瘓的偵察機了。擊落它後見到一段沒有路的地方，其實牆邊還有踏過點的，利用貼牆行過去，中途要蹲下避開障礙物。直行到LK連絡橋，會見到一群偵察機，用PSG-1逐一擊落吧。到下層通路上橋，因為LK兩腳都進不了，於是翻身及爬欄杆到中央棟去。一進入會發現Olga在內，正與Solidus通話，利用咪偷聽，距離最後一次輸入密碼還有一小時，而總統的房間外架了高壓電流，此外Solidus還要起動了某東西才會對付Snake。



根據大佐指示，利用遙控導彈（NIKITA）破壞裡面的電箱才可進內。往左面走休室間有NOTE，可以從雷達看到總統大概位置，到B1發現浸了水，要游泳前進，游到第一個門口轉入去，到盡頭轉左便會見到NIKITA，而雷達上藍色的是氣槽，可以在那裡回氣。好好記住這裡的地圖，往後很大用處，得到NIKITA便回去1F，下樓梯的那段小路，是有兩個通風口的，站在貨箱上把NIKITA射進上面的那個，沿裡面的路跑便會到達總統的房間，要小心的有幾點：1.飛彈沒轉彎兩秒的話會加速直飛、2.30秒內不到目標會自動爆炸、3.打中總統作GAME OVER論。



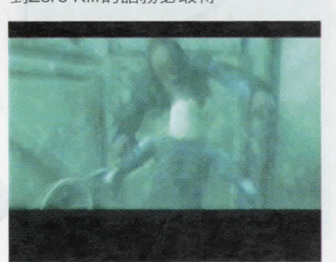
小心翼翼的控制下，終於破壞了電箱，可以進去救總統了。總統看來是不知道雷電的身份，因為他知道救看己的是個背叛DEAD CELL的人，還要是個女的…他聽到FOXHOUND才知道是什麼回事。原來Solidus等人口中的「ABCDE」及「愛國者們」，是一直暗中統治美國的組織，就連總統選舉、國會等都是由他們背後控制，沒有人知道其真正身份。也知道Solidus其實是上任總統的真正身份，因為4年前的那件事，令「愛國者們」要他下台。而新型Metal Gear的正身，其實是整個BIG SHELL！它稱為Arsenal Gear，是能夠載有上千計導彈及大量Metal Gear Ray，更可統率全國軍隊的移動要塞！



然而Arsenal的力量不只如此，其當中的「G.W」可以控制全球的電腦網絡，「愛國者們」藉此保持其神秘性。若果Solidus得手的話，他便會重建Outer Heaven，與「愛國者們」抗衡。雖然密碼尚未全部確認，但Arsenal的內部已經開動，要阻止的只有Emma一人，她被困於B1西北的LOCKER室。通訊後，總統把Lv.4咭及一張藏有特殊電腦病毒的MO給雷電。只要把它及Emma帶到SHELL 1的電算室，就可以阻止Arsenal。之後總統要求雷電殺了他，藉以阻止核彈發射，雷電當然不肯，糾纏之間突然出現了鎗聲！是Ocelot開鎗打中總統！他說自己的手不聽話才這樣，留下一句「下次見吧，送貨員」便走了。



把總統的死訊通知了大佐後，收到Snake的通訊，得知了兩年前事件的真相（TANKER編），那是對付Snake二人的陷阱。令他們被通緝藉此封鎖其行動，讓Metal Gear的開發順利進行，因為Snake是「愛國者們」意料之外的存在。看來還有很多謎題未解開，不過先行的就是救出Emma。回到B1，游到取得NIKITA的那裡轉左，在水雷那處轉右，依地圖游到最盡頭，打開那裡的防水閘。然而出現於雷電眼前的，是史迪曼的屍體…那裡有幾組鐵架，要在彎曲的地方游過，而當中藏了一支PSG-1T（狙擊用麻醉槍），要達到Zero Kill的話務必取得。



第一次到氣槽回氣時，會與Snake通訊，從Otacon處得知Emma小時候遇溺，非常怕水。游過了鐵架後，打開防水門便會到西北部Lv.4的門，那裡會四度遇上Vamp，他說地獄滿座所以不死，他出現這裡是要阻止雷電破壞Arsenal，雖然Emma已沒有利用價值。而總統求一死以避免核彈發射也沒用，因為Arsenal設有純氫彈，純氫彈擁有核彈的威力，但是沒有污染，管理也不如核彈般嚴格。只要Arsenal起動便可使用，Vamp說要利用它向拋棄他們的人報復。此時響起了Arsenal起動的消息，Vamp不會給雷電成功的機會，戰場也不利於雷電，下面的是溶入了高濃度氧氣的生物反應槽，掉下去的話將不能再浮起來…

被打敗了的Vamp，墮進了生物反應槽，非常痛苦的沈下去，浮著一片血紅…進入後面的房間下水，游過第一扇門轉右，直游到兩扇門時，第一扇門轉左，游到盡頭便到達LOCKER室前。LOCKER室有NOTE，取得地圖後便發現Emma藏身那一個LOCKER，當然先調查其他LOCKER取得補給了。經過一番唇舌，雷電總算勸服了她離開，但是在出發前，她還要把眼鏡收好，原來那是平鏡來的，她是因為一個重要的人而戴上。基本上原路回去便可以，上岸後按△便會拖著Emma前進。

兩人在反應槽那裡休息，聽到雷電的心跳聲，令Emma想起了在兄長背上聽他心跳的時候。她們因為父母再婚而成為兄妹，缺乏家庭溫暖的她們，靠著「家庭遊戲」建立出良好的關係…此時收到大佐的通訊，由於連絡橋被破壞，得知要利用L腳底部的油管前往E腳。之後到達了電算室的Snake與雷電聯絡，雖然Otacon與Emma兩兄妹利用無線電相逢，然而時間無多，Snake著雷電盡快把Emma帶往SHELL 1。此時房間左邊會出現Claymore，還是走直路好一點…在門外，雷電打算把MO交給Emma，卻得知這MO及「G.W」都是她設計的。

而「G.W」本身就是整個計劃的真意，在資訊無限制流通的網絡世界，很多不應被群眾得知的事都公開了，「愛國者們」為了遏止這些事，於是要一台能把所有網絡上流動的情報統合、管制的機器，而這台

BOSS:VAMP



雖然當時可以用鎗，但是Vamp中鎗後會有一段無敵時間，鎗的傷害不多，加上移動得快不易瞄準，還是等機會拳腳攻擊較化算。而他除了潛水（又話無得浮？）的時間外，攻擊雷電的時候都是在上層擲小刀，或者在下層直接攻擊。當傷害（不論體力或是氣絕計）到一定數時，會加入一招封鎖雷電行動的攻擊，一把紅色小刀會釘住雷電的影令他不能走動，再乘機擲小刀過來。這一招只要把雷電的影「藏起來」便不會中，小心移動便成。



PLANT編

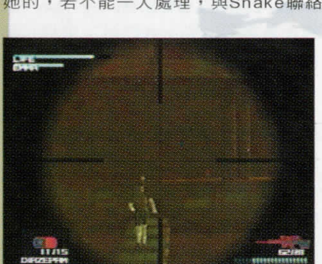
世界唯一能夠進行980兆次反應的光纖神經網絡AI，需要一個保護。那就是Arsenal。不過「G.W」只是整個系統的中樞，還要建立實行的副系統，於是「愛國者們」利用了「千年蟲」一事，輕易地把聯繫「G.W」的副系統散布到世界各地，這亦是Solidus以核彈破壞曼克頓電腦網絡的真正目的，令「G.W」不能發揮最大功能。不過「G.W」尚在學習階段，現時它擁有的因素不足以正確判斷資訊。



之後二人再前進，由於Emma的氧氣計短，要多用氣槽回氣。游到升降機的時候，那裡佈滿了「小動物」，嚇得Emma不敢接近升降機。想不到冷凝槍的第二個用途是驅蟲吧…驅走了小動物便上1F，休息間、樓梯中間及連絡橋前有士兵，先放開Emma才能對付他們。橋那邊有兩台偵察機及一名士兵，處理後帶Emma到著了火那裡，利用冷凝槍的第三用途：滅火，便可到達L腳。但是那裡是Lv.5的門，不得其門而入，怎料Emma忘了她的工作證便是一張Lv.5咕…處理通道上的兩名士兵，帶Emma到盡頭防水門那裡，開門後裡面是一個出口，一條長四十公尺的鋼梯。



到了L腳底部時已是黃昏了，雷電視察了環境，決定讓Emma一人過浮橋，因為橋承受不到兩個人。但是有哨兵及偵察機，雷電為找辦法而聯絡Snake，他說利用PSG-1狙擊，而他自己會到E腳底進行掩護。Emma出發後才能活動，這裡要看是否作「Zero Kill」，是的話便以PSG-1T攻擊士兵，PSG-1攻擊偵察機。不理一切的當然全程PSG-1囉！當Emma接近每一座支柱時，會出現大量士兵及偵察機襲擊她的，若不能一人處理，與Snake聯絡吧，他會出手相助的。記著！留下一至兩粒鎮靜劑，往後會有用的。



當Emma將近到達E腳時，突然一個身影出現她附近，是Vamp！他捉住了Emma，雷電能做的只有攻擊Vamp，向他的頭射兩槍便成。不過Vamp也不會讓雷電輕易成功，他利用Emma的手作擋箭牌，吃一粒鎮靜劑，ZOOM至最近，待他轉身的一瞬開火吧。Vamp中鎗墮海，相信這些真的死掉吧。然而Emma並不安全，因為中了Vamp的刀…Snake立即跑到Emma身邊，檢查過後，背起了她回去E腳。雷電收到Snake的通知後，不顧一切的經浮橋跑去E腳…



到了E腳，雷電找Snake詢問情況，Emma暫時停頓了「G.W」的自我防衛機能，只差雷電手上的MO，但是她的體力不能支持多久。有600秒時間到中央棟，打開防水門進入，開門後到了E腳1F的左邊樓梯，另一間Lv.5的房有數碼相機（DG. CAMERA），個人意願處理吧。到了EF連絡橋，雖然沒有敵兵，但仍有偵察機，大可一個CHAFF G.後跑去中央棟。那裡只有「小動物」，一口氣跑到升降機去好了。



Vamp的那一刀傷及了Emma內臟，出血很多，Otacon只好一直在旁，輸入病毒的事只好由兩個「粗人」負責了。放入MO後，一切都很順利，突然畫面一轉，Otacon一看發現是抗體！在抗體影響下，病毒在90%時停止了輸入，與「G.W」的聯繫更截斷了。Otacon相信是MO的內容被人竄改過，沒人知道病毒會否生效。此時Emma勉強的問及情況，Otacon也只好騙說成功了，Snake決定潛入Arsenal，始終還要對付Solidus等人。Emma為了更接近兄長而參加Arsenal的開發工作，這算是成功了。她希望Otacon能以她的名字稱呼自己，但是她等不到Otacon開口說Emma了…



Emma走了，三個還活著的猛男並不好受。Otacon忍不住要說出離家的原因，是因為母親誘惑了這個兒子，此事令父親自殺，家散人亡。他自己承受了一切的罪，沒面目再見Emma。此時Emma養的鸚鵡說了句「哥哥」，希爾打開了鳥籠，把牠放到臂上，仍是不禁悲從中來…而基地響起了Arsenal出擊準備的訊息，將會全面撤出BIG SHELL。希爾戴回了眼鏡，想起4年前好友Wolf的最後一刻…Snake把救人質的工作交給Otacon，他與雷電則前往Arsenal，Otacon雖然不願，但是他明白自己現時所能做的只有這個。在外面，他心情仍未回復，在Snake的激勵下，他總算鼓起了勇氣。一個擊掌，一個擁抱，這對生死之交再次挑戰生命。



離開了電算室，Otacon再忍不住了，跪倒在牆邊哭起來…雷電問Snake怎樣進入Arsenal，他把MO交回雷電，也給了一個答案。Snake說一句「好了吧」，X先生就出現於兩人眼前，要把雷電逮住，他不相信Snake背叛自己，但Snake卻說沒有視他為同伴。而X先生打開了面罩，原來是Olga！她一刀雷電擊暈了。究竟是什麼一回事？夜裡，Arsenal起動了，BIG SHELL終於塌下來。Otacon駕駛Kasatka向海岸飛去…



雷電醒來，隱約聽到兩個人對話，是Ocelot及Solidus，Ocelot說怎也找不到雷電的DNA核對，他是一個沒有機構作後台的傢伙。但Solidus知道，Jack的正名是Jack the Ripper，雷電卻不知道Solidus，因為記憶被植入腦袋的機器影響了，他利用機械臂捉住雷電的頭，此時可連按△保持清醒，或者乾脆再暈一次。原來Jack其實是Solidus的養子，1980年代，某國陷入內戰，他是少年兵之一，小小年紀已是小隊長，更由於殺人不眨眼而被稱為「白色惡魔」。Jack的一切戰鬥技巧都是由Solidus教他的。



內戰結束後，Jack便被人帶走了，Solidus想不到是「愛國者們」帶走了他，變成了現在的雷電。突然Ocelot的右手又發作了，難度Snake在附近？一小時後Arsenal便會公諸於世，到時他們便會成了Big Boss。Solidus離開後，Ocelot準備盤問雷電，雷電問這是什麼地方？是Arsenal的內部，跟著Olga出現於他們眼前，Ocelot也離開了。Olga是為了支援雷電的行動而來的，派她來的正是「愛國者們」，原來兩年前的事件後，失去家園的她滯留於美國，還在身體狀態很差的時候誕下了孩子。怎料「愛國者們」帶走了孩子，以其性命要脅Olga工作。當日拾回一命全是因為Snake的相助，現在二人聯手卻不是報恩，是基於雙方的利益：雷電要阻止Arsenal落入Solidus之手，失敗的話，Olga的孩子便會沒命，而Snake則是要阻止Arsenal Gear及Solidus。



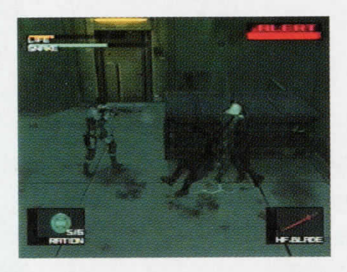
然而雷電也是「愛國者們」的傀儡，是一個名為「S3計劃」的一部分。Olga將會放他離開，裝備則在Snake那裡，雖然Snake單人之力不能破壞Arsenal，但也要對付Solidus等人。她放了雷電後便離開了。此時他是全裸的，房間結構與《MGS》中盤問Snake的房間完全一樣，在左面門前的LOCKER找到傷風藥，離開房間便會見到NOTE，再前進便是Metal Gear Ray的機庫。利用雷達之助到左上方的樓梯到上層，再經過那些橋到右上角的門口離開。途中大佐及Rosemary會不斷發出通訊，但都是一些摸不著頭腦的說話，如叫玩者熄機、之前幾集《Metal Gear》的對白，或者一些胡來的說話等。若是不想被影響的話，不要理會一直前進便行了。

跟著Snake便出現了。除了雷電自己的裝備外，Snake還把一柄刀交給他，那是Olga扮忍者時使用的。他說Solidus設準備了Metal Gear Ray對付二人，據Olga所知有25機！雖然有STINGER在手，但25機也未免太可怕吧。忍者刀方面，除利用右STICK操作外，按□鈕雷電會把刀逆刃（藍色顯示），那時擊中敵人不會有傷，則會令對方氣絕暈倒，對於Zero Kill是非常重要的技巧，再按便回到正刃。耍了一陣劍，了解操作後，便與Snake一起殺出去。



METAL GEAR SOILD 2

此時收到Otacon的通訊，他與人質都平安到步，而雷電則告訴他大佐的通訊有古怪，Otacon決定幫他調查。第一段是另一個機庫的下層，約有三十名敵兵，上層的交給Snake處理好了，準備忍者刀作戰，要Zero Kill的當然別忘了逆刃囉。敵全滅後Otacon會發出通訊，他發現那大佐，其實是來自Arsenal的AI「G.W」發出的通訊！雷電頓時非常疑惑，到在後面的S狀結腸，大佐通知雷電Rosemary被捉！在Snake的解釋下他總算冷靜下來，然而他卻對Rosemary的存在也感到懷疑…

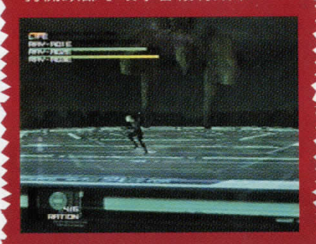


到了外面圓形的房間，會遇上第二批敵兵，也是30人左右。處理方法與之前差不多，不過要小心中途出現假扮「MISSION FAILED」的畫面，那時戰鬥仍持續的，整場戰鬥中會出現兩至三次。敵兵全滅後，出現於兩人眼前的是Fortune，她把父親的死、部隊解體等事都推到Snake身上，要親自手刃仇人。既然對方指明對付自己，Snake著雷電離開，跟著兩人展開了激戰…到了頂層，Jack什麼人都看不到，卻聽到Solidus的說話，說的正是Olga口中的「S3計劃」，那是「愛國者們」對付Solidus等擁有「Snake」稱號的人而設計。實行「以毒攻毒」，利用VR訓練複製一名與Solid Snake同樣身手的戰士，作為對付「Snake」的刺客。之後Solidus出現，還準備了東西招呼客人，是Metal Gear Ray！



BOSS:METAL GEAR RAY

每隻RAY的弱點及攻擊是一樣的，問題是場外那些，因為三隻連續放飛彈的話不是好惹的。STINGER能瞄準的目標有三個，是頭部及兩個膝蓋，而它打開頭部時是最大弱點。基本上場外的攻擊，是兩手的機槍及背部四發飛彈，場內則會加入腳部兩發飛彈及頭部的激光，若攻擊膝蓋是可以截住飛彈攻擊。由於飛彈傷害大，專心避開，等待場內那隻打開頭部才攻擊會較有效果。



連續擊倒了五台Ray之後，雷電也感到吃力了。正當Ray舉起腳準備踏向雷電時，Olga出現了，她要爭取時間給雷電逃走，因為他的性命，也聯繫了其孩子的性命，這也是她把部隊賣給Solidus的原因。現在部隊差不多死清了，對於自己出賣視如家人的部隊，Olga準備了下地獄。既然如此，Solidus決定成全她！一隻機械臂打脫了手槍，另一隻捉住了她，Solidus自己以P90步槍了結Olga的生命…雷電完全感到無力…正當Solidus準備下一步行動時，餘下的Metal Gear突然失控！是病毒發揮了作用，「G.W」開始暴走！Ocelot決定把Arsenal浮出水面。怒不可遏的Solidus，開動了裝甲服，以手上的P90一口氣把那幾台失控的Ray全部擊毀！



破壞了Ray之後，Solidus本想殺掉雷電，但心想他還有利用價值而停手了。此時Fortune把Snake帶來，他敗了。雷電也暈倒於Solidus的電擊之下…他醒來時，得知「G.W」已被破壞了，Solidus再捉起他，想問出一些東西，當然沒有結果了。他還識穿了Fortune想奪取Arsenal的想法，但這東西失去補給的話，只是個巨大的棺材而已。他的真正目的，其實是MO中的「愛國者們」名冊，打算將那12個老頭逐一處理，雖然沒有Arsenal，但是他們還有方法。而



Fortune動用氫彈，是想藉嚇怕群眾動搖「愛國者們」，Solidus說不用了。

此時Ocelot終於開口了，他說一切都是一個演習，「S3計劃」這個Solid Snake量產計劃的一部分，雷電所受的訓練其實不是VR訓練，而是這個事件，這個Solidus以為是自己意志下出現的恐怖份子行動。是為了重視4年前的事件，艾姆斯及總統的死，忍者、模仿FOXDIE製作的電腦病毒，全是有計劃進行的。Fat Man更是他請來的，其目的是與史迪曼作出決戰，一切都是為了收集數據製作「S3計劃」訓練系統而做的。所有人都是當中的棋子，Solidus與雷電就如Big Boss與Snake，而DEAD CELL則如4年前Snake所應付的FOXHOUND一般。為了讓眾人賣命「演出」，計劃早在2年前油輪沈沒時開始，Fortune父親的死、丈夫入獄、DEAD CELL解散，是為了令她一心復仇而作的。



唯一的誤算，是Solid Snake本人的出現。

Fortune怒了，想攻擊Ocelot，他卻快一步，而且子彈真的打中了！原來她之前刀鎗不中，是「愛國者們」開發的電磁波兵器作怪，她與Olga都被利用，依照「愛國者們」的預計行動。雖然Fortune倒下，但還未死，因為她的心臟是偏右的。她向Ocelot開了兩槍，都在他面前飛走了。因為他有那干擾彈道的兵器，連Soildus的P90連射也沒用，當然機械臂的飛彈也傷不到他了。Ocelot坐上了唯一人手操作的Ray，準備了結所有人，此時Fortune站到Ray的面前，把所有攻擊都擋開了！之後，杜魯夫司令的女兒終於倒下來了。

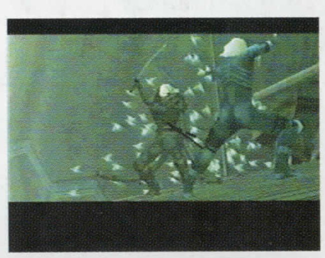
雖然全彈發射了，但Ray還有頭部的激光，千鈞一髮之際，Ocelot的右手不聽使喚，是Liquid！他完全控制了Ocelot，四條蛇聚首了，但這不是好事。Liquid再說出了一些事實，原來兩年前Otacon收到的匿名電郵是由他發出的，而Ocelot其實是「愛國者們」的間諜。現



在他要利用Ray去對付「愛國者們」，跟著跳進海裡。之前Fortune的流彈射爛了手銬，Snake使勁掙脫後追上去！兩者一同消失於水花中…而Arsenal則直向紐約前進…



Arsenal於聯邦大堂停下了，這日是4月30日，華盛頓就職美國第一任總統之日。Solidus要完成他的目標，把美國從數碼化、「愛國者們」手上解放出來，但是有一個障礙，就是雷電！而他自己也是雷電的仇人，因為其父母是Solidus所殺的！他把忍者刀拋給雷電，就如當年Snake對Big Boss一樣，他們要為自己的命運作一個了斷！



BOSS:SOLIDUS

唯一難處是刀的操作，若之前熟習了的話，餘下的是如何對付Solidus。正常攻擊只會給他擋開，最好是趁他攻擊後的硬直下手。其攻擊有衝刺、普通的斬擊、接近時的腳踢、跳到牆再壓下、機械臂捉住雷電及飛彈，當中最易捕捉的是機械臂攻擊，利用翻身接近便有機會攻擊。記著！保持刀的狀態是紅色，因為對他的傷害比扣去氣絕計要快。當他餘下三分一體力時，會脫掉機械臂，但衝刺會最多一口氣出四次，第四次更是衝著雷電來的。

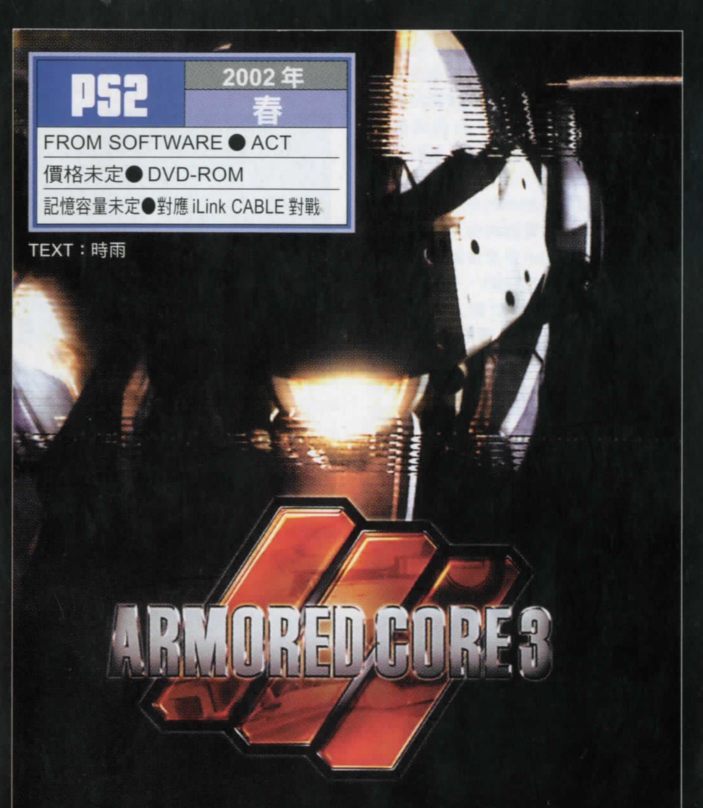
一個側身斬，Solidus敗了…一切總算告一段落。站在紐約街頭的雷電，重遇了Snake，也找回了他一度懷疑是否存在的她…繼承了Snake這名號的他，命運將展開新的一頁…ENDING留待大家慢慢欣賞囉！



新系統詳情陸續公開！

PS2	2002年 春
FROM SOFTWARE ● ACT	
價格未定● DVD-ROM	
記憶容量未定●對應 iLink CABLE 對戰	

TEXT：時雨



《ARMORED CORE》系列是家用機上機械人動作遊戲之最高峰，而它的最新一集《AC3》更會將本系列帶往一個更高的層次！新的要素包括四人對戰、僚機和DOLBY SURROUND SOUND等等，現在立即就看看最新公開的圖片和資料吧！

AC3 PROLOGUE

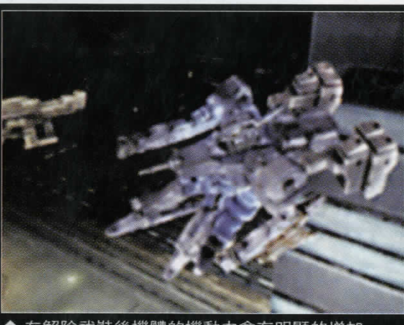
LAYERED……
位於地底下數百米的積層都市
這裡人類可以和外界完全隔絕，創造出一個可以自給自足的世界
在長久的歲月蜓，人們已開始失去在這個世界生存之意義
於企業的支配之下，「政治」已不復存在
就連知道甚麼是「政治」的人也沒有
無理想，只懂得賺取利益的企業
雖然付出「失去了地面世界」之代價
但仍然繼續互相爭鬥
這是個黃昏的時代
人們在被藍天拒絕了的世界中，出生、作戰、和死亡
只有一種人例外
根據所獲報酬執行任務的傭兵
閉塞的世界中唯一的自由身
他們的名字是「RAVEN」

《AC3》的新增系統

說到《AC》系列的最大魅力，當然是在玩者可以自由自在地去改變AC（《AC》系列中對機械人的總稱）的CONFIG（設定）和裝備這一點上。根據不同任務的需要，和玩者本身戰鬥風格之不同，機械人的設計是千變萬化的。而在今集《AC3》中，還會有大量提高遊戲自由度的新系統加入，整體的完成度更高！


◆新要素陸續發表的《AC3》，大家要密切留意！

武裝解除


◆ 在解除武裝後機體的機動力會有明顯的增加

在《AC3》的戰鬥途中，玩者隨時都可以將身上的武器除下，這些武器會放在戰場上面不會消失，之後玩者或者是其他AC可以再將它們拾起重新裝備。這個新系統有兩重意義，一是玩者之間可以在戰鬥途中交換武器，二是可以減低機體本身的重量，例如當某武器的子彈用盡後，放棄該武器對戰鬥力不會有影響，卻能夠增加AC的機動力。

能夠在戰鬥途中解除的裝備，包括了右手武器（槍械類）、左手武器（劍和盾類）、背後武器（飛彈和大砲類）、EXTENSION（各種BOOSTER）等等，總之不是AC基本結構中的必要部件，便可以在戰鬥途中解除。



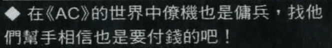
◆ 將武器交給用盡子彈的僚機……這新系統的用途實在廣泛

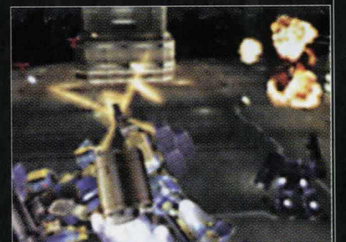


僚機


◆ 多人對戰是本集的一大特色

在過去的《AC》系列中，玩者絕大部份時間都是孤軍作戰的，即使有友軍的支援，也只是戰機、戰車之類，有AC作同伴的任務少之又少。不過在《AC3》中，僚機將會佔有一個十分重要的地位。在任務開始之前，玩者可以在同僚的一覽表中挑選出適當的同伴來一起作戰，這些僚機會負起支援玩者的任務，但他們本身也有自己的意志，所以玩者也無法完全掌握他們的行動。這和真實戰爭中是相同的。除了AC之外，MT等比較小型的機體也可以成為僚機。



◆ 在《AC》的世界中僚機也是傭兵，找他們幫手相信也是要付錢的吧！


◆小型的MT也可以成為僚機

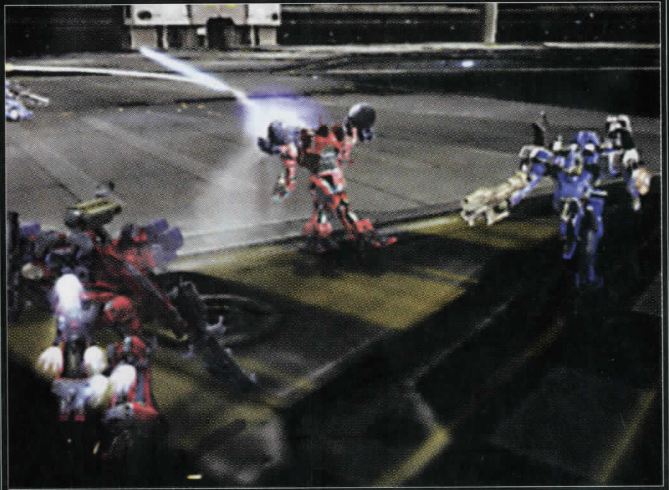
四人對戰模式

在上集的《AC2:ANOTHER AGE》中，玩者已可以透過i-Link和MODEM來進行對戰。而到了今集《AC3》，FROM SOFTWARE的開發人員再次將對戰模式強化，玩者只要利用市面上有售的i-Link HUB將四台PS2連起來，便可以進行四人同時對戰！現時已知道會有的四人對戰模式包括了「2on2」和「BATTLE ROYAL」(即互相撕殺，直至剩下最後一人為止）兩種，而FROM SOFTWARE方面也正在考慮加上其他對戰模式的可能性。

如果玩者可以集齊五部PS2和五套《AC3》遊戲，多出來的一部還可以用來做LIVE MONITOR，「現場直播」四人對戰的情況，有這個能力的朋友到時不妨試試！


◆利用i-Link HUB，玩者便可以得到究極的對戰感受！


◆ 2on2 的戰鬥中，集中攻擊隊長機相信會是極重要戰術


◆支援砲火、牽制、一同開火……2on2的戰術性實在是單打獨鬥無法比擬的

MISSION 和 ARENA

《AC》系列的兩大要素——MISSION（任務）和ARENA（鬥技場），在《AC3》都會出現。玩過《AC2:AA》的朋友都知道上一集雖然有多達100個MISSION，但卻沒有ARENA，因此少了很多AC對AC戰鬥的樂趣（尤其是沒有朋友一起玩《AC》的玩家們）。今集ARENA再次復活，相信是大家來說都是個喜訊。到底會不會有2on2的ARENA戰鬥可玩呢（←妄想中）……


◆僚機在任務中會自行決定如何行動

至於MISSION方面，今次FROM SOFTWARE方面公開了頭兩個任務的內容：

MISSION 1 都市警護機體擊破



戰場是佈滿了高樓大廈的都市中心，而玩者的任務目的則是消滅在這裡駐守的AC和小型護衛機械。由於敵AC擁有一定的戰鬥力，如果在對付小型護衛機械時消耗了太多能量，對AC時便可能會力有不逮了。在這任務中玩者可以帶一台MT上戰場，當然如果玩者嫌它們阻手阻腳的話，也可以選擇不帶同伴上陣。


◆在都市中心的戰鬥中，高樓大廈的天台也只是AC的腳踏……

MISSION 2 侵攻部隊阻止



在廣闊的沙漠中進行戰鬥。雖然《AC3》的故事舞台是發生在地下世界，但看來某些任務是會在地面上進行。本任務的目的也是將出現的敵人全滅，而這關的敵人則只有重裝型MT和電單車，難易度並不高，而且玩者還可以帶同僚機AC和MT各一架上陣，是玩者熟習和同伴共同作戰的好機會。



◆沙漠中可供掩護的障礙物不多，因此機動力相信會是取勝的關鍵







PS2	2002年 春
SQUARE ● RPG	
售價未定 ● DVD-ROM	
記憶容量未定 ● 必須 POL 專用軟件 /PS2 專用 HDD/MODEM	

TEXT:杉原

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

國家種族最新情報

預定明年推出的《FFXI》，情報已經得到陸續公開。今次介紹的是戰鬥隊伍的組合，一些在遊戲中登場的種族及華娜迪爾的國家。到底《FFXI》的戰鬥會是怎樣的呢？還有大家熟識的陸行鳥登場！



18人的部隊！

在《FFXI》中，玩者可操縱的角色只有一人，因此必須與其他玩家一起組成隊伍，對抗一些以一己之力無法擊敗的敵人。在遊戲中組隊的方法非常簡單，玩者可以等待加入正在組織的隊伍中，或者自己當隊長邀請其他人加入自己的隊伍。前者玩者可以選擇希望入隊的指令，角色頭上就會多了一個ICON，表示你正等待入隊。如果玩者正在組織隊伍的話，只要找到上述希望狀態的玩家，執行邀請加入的指令，對方答應就可與他成為同伴。

每個隊伍最多可容納六人，但遊戲另一特別之處，是隊伍與隊伍之間也可以結成同盟。而每個同盟最多可容納三個隊伍，即是說玩者可組織一個十八人的大部隊！由於種族及職業關係，每位角色也會有所長短，同盟的人數愈多，角色自然愈能互相補足，令戰鬥更為有利。然而，這是否意味著，華娜迪爾中會出現一些強大得需要十八人才可對抗的敵人？！



留意角色頭上的ICON



只要簡單的指令就可招攬同伴

各有特色的種族

上次曾經介紹在華娜迪爾生活的人類「HUME」，而現在又再有兩個種族判明，分別是「達魯達魯」與「艾爾華」。當然，玩家製作角色時也可選擇這些種族。從圖片中已看到每個人的服飾也有分別，相信在遊戲內還有大量服裝可供選擇呢。



擅長魔法的民族

達魯達魯（タルタル）

只有約三等身的體型，擁有圓圓的眼睛，大而長的耳朵，與及茶色的鼻子，都是達魯達魯的外觀特徵。外表十分可愛的這個種族，無論怎樣看也是個小孩般，很難判斷他們的年齡。由於體格只有小朋友的程度，因此不擅長埋身戰。反之，他們的精神文化卻十分發達，擁有十分高的魔法能力。性格溫和，不喜好鬥爭（當然種族並不會對玩者的行動有所限制）。



崇高自豪的妖精

艾爾華（エルヴァーン）

跟其他西方幻想式設定的妖精一樣，艾爾華族擁有修長的身軀，與及尖尖的耳朵。從名字亦可推斷這是代表妖精「ELF（エルフ）」的種族。然而比起一向慣用魔法的妖精，華娜迪爾裡的艾爾華族卻擅於近接戰鬥，劍技非常優秀。從身型及戰鬥方式均可看到，他們與上面的達魯達魯族恰成對比。雖然擁有高尚的氣質，但並不代表他們對其他種族有抗拒。同樣地，擅長戰鬥的艾爾華也不是好戰的種族。


從外表很難看到達魯達魯族人的年齡


擅長魔法的達魯達魯族也有戰士，這代表著選擇職業沒有種族的限制


艾爾華族的信仰心亦頗重


身體修長的艾爾華，看上去也甚有威勢

華娜迪爾的國家

在華娜迪爾內存在著多個國家。《FFXI》設有多個伺服器，開始時雖處於相同狀態，然而基於各伺服器內玩家們的行動，華娜迪爾亦會朝不同方向發展，造成多個平行世界！每個國家均有不同的國旗、主要民族、國政、生活習慣等，各有特色。以下會對已公開的三個國家的上述各方面，與其名勝作簡單介紹，玩者的角色將會在這些國家中選出一個作為出身地，你喜歡哪個風格呢？



巴斯杜克共和國（バストゥーク共和國）

在古安大陸（クォン大陸）南方，由HUME建立的共和國。由國民選出的大統領，是擔當國政的主導者。首都巴斯杜克因為存有稀少金屬美斯利路（ミスリル）的礦山，因而成為工業技術發達的都市。繁盛的金屬生成及加工業令巴斯杜克成為有名的工房都市。

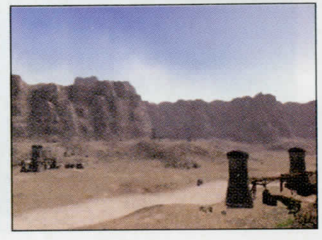


古斯達碧克（グスタベルグ）

遍佈在巴斯杜克共和國周圍，廣闊而荒涼的地帶。四周只有枯木與岩石剝落的山丘，及一些用途未明的建築物。傳聞附近存在著藏有豐富礦脈的洞窟。





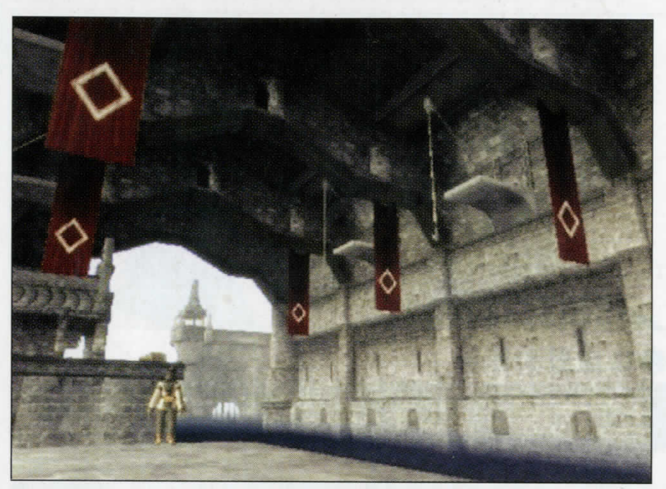






辛多利亞王國
（サンドリア王國）

位於古安大陸北方，在一場激烈的內戰終結時由艾爾華族建立的國家。國王為世襲制，五百年來一直由名門多拉基尤（ドラギーユ）家統治。由於主要種族艾爾華是一擅戰民族的關係，辛多利亞是一個精強的軍事國家。首都辛多利亞是由兩個強大的騎士團支撐的城塞都市，分別是負責國境防衛與外征的王立騎士團，與負責都市防衛及治安的神殿騎士團。

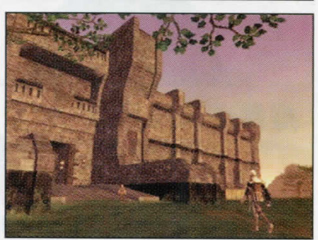


朗霍爾之森（ロンフォールの森）

鄰接辛多利亞王國的一片廣大的森林地帶。四周滿佈綠色的植物，亦居住著很多不知名的動物，充滿著神秘感的地方。



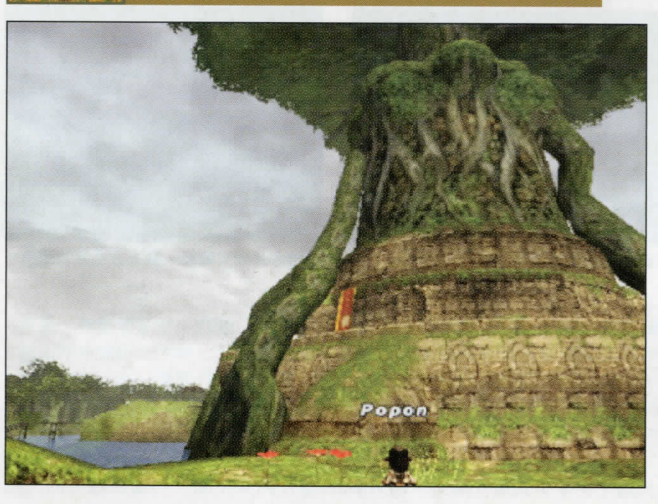






雲達斯連邦
（ウィンダス連邦）

在美達露斯亞（ミンダルシア）大陸南部，與周邊的島嶼的達魯達魯部族聯合一起而建立的國家。國家政務由「神子」的信託，及由一眾部族的代表會議演變而成的「博士」的會議作決策。魔法研究與學問發展十分繁盛。



沙魯達巴魯達（サルタバルタ）

在雲達斯北部的一片大原野。在這裡的動物、樹木的形態十分奇特，是有名的怪物棲息地。







陸行鳥登場！

《FF》系列名物，可說是SQUARE吉祥物的陸行鳥，終於證實牠將會在《FFXI》中出現！雖然只有這樣一幅圖片，但在陸行鳥背上的鞍可見，牠們在華娜迪爾應該是作為交通工具的用途。







PS2	2001年 12月6日
BANDAI ● ACT	
6800日圓 ● DVD-ROM	
150KB ●對應 PS2 專用 MODEM	

TEXT：杉原



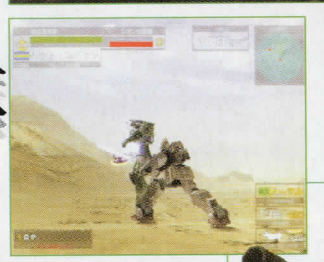




機動戰士ガンダム GUNDAM 連邦VS.ジオン DX デラックス

一年戰爭即將展開

街機移植作《連邦VS自護DX》發售在即，遊戲的對戰模式方面亦終於公佈。除了分割畫面對戰外，亦可透過網路作網上對戰。而機體方面，連邦亦有兩台新機體登場，到底可否解決連邦機體數較少的問題？





新機體？

在新的圖片中，竟然發現G-BULL與G-SKY的蹤影！然而圖中是自護側的角度，仍未清楚到底為可用機體還是普通飛機。如果是飛機的話，這台裝有高達部件的機體可說是最強的飛機呢。



G-SKY

G-ARMOR後部的加速器與高達B PART組合而成的機體。雖然武裝上沒有大幅強化，但其拔群的機動力令它成為優秀的支援用機體。





G-BULL

G-PART與高達A PART（即上半部）組合的型態。兩邊裝備有高達的盾牌令防禦力大大提高，加上背部的大砲與履帶，性能可媲美太空坦克。

網上對戰模式

由KDDI與CAPCOM協力推行的對戰服務，早在《CVS》的時候已經投入服務。而本作亦運用了此系統讓玩者可作網上對戰，然而服務對象只是日本國內，香港的朋友暫時未能享受四人對戰的樂趣了。



如果有幸到日本的話不妨一試



不能作網上對戰，唯有玩分割畫面對戰吧……

一年戰爭的戰場

與街機版同樣，遊戲會分為地上戰與宇宙戰。基本上的特徵兩個版本分別不大，當中亦有PS2版新加入的版圖。以下將會簡單介紹一下PS2版的戰場。

地上

地上版圖總共有十二種類，變化相當豐富。滿佈高層樓宇的城市、沒有障礙物的砂漠地形、在海中的島嶼等各式各樣的戰場。在不同的地形需要使用不同的戰法，戰術多元化是地面戰的吸引之處。

地上版圖一覽

查布羅地上
查布羅地下
大西洋
紐約
奧迪沙
貝爾法斯特
西雅圖
古古路斯・多安島
黑海南岸森林地帶
喜瑪拉雅山脈
達克拉瑪肯沙漠
大峽谷

宇宙

以廣闊的宇宙空間作為戰場，讓玩者充分感受無重戰鬥的樂趣。周圍會出現如戰艦、SOLAR SYSTEM等障礙物。除了宇宙戰外，亦有在殖民衛星內部、月面等與地上戰擁有相若特徵的戰場。

宇宙版圖一覽

SIDE 7
衛星軌道1
衛星軌道2
月神二號
SIDE 6宙域
所羅門
德撒斯衛星
阿巴奧宙域
阿巴奧外部
阿巴奧內部





守護王國的和平

PS2	2002年 預定12月27日
CAPCOM ● ACT	
6800日圓 ● CD-ROM	

以動作遊戲的樂趣為大前題的《MAXIMO》會感覺到操作簡單之餘，同時亦有對技巧有要求的BOSS戰。令人玩至出手汗的刺激和爽快感，將可以在這個遊戲中找到，因為CAPCOM將會把由從前至現在的動作概念從新放進《MAXIMO》之內。

TEXT：MARKS

STORY OF MAXIMO

為了守護平和，而四處出外戰鬥的MAXIMO於某一天聽到一個來至王國的的傳聞。傳聞是說王國已經被軍師亞基利所支配。被奪去王位和未婚妻—蘇菲亞公主的MAXIMO決意返王國取回。於是單身前往魔王亞基利的位置。





《魔界村》再次出現



本作就是開發傑作《魔界村》的開發組所製作的。當中的STAGE和CHARACTER等，都加入了《魔界村》內令人懷念的



各式各樣的STAGE

在遊戲之內，都會以STAGE來構成。由怪物們所支配的王國作為舞台，而當中亦很多不同的場景。玩者需要在墓場、沼地、溶岩至到火山帶，以至被冰覆蓋的大地等等與怪物戰鬥。

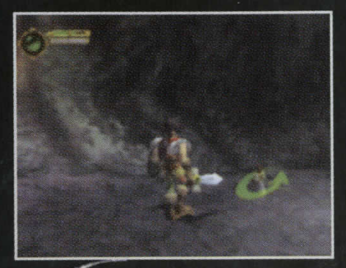




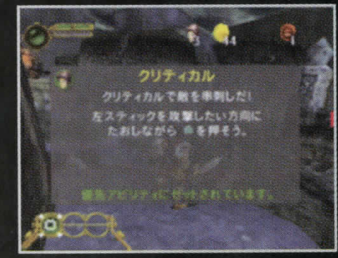


技能改變

在遊戲中出現的道具會40種以上，除了在商店中購買之外，亦可以從寶箱中或打倒敵人之後拾取。裝備了劍和盾之後，向敵人斬擊會成為主要的攻擊。不過，道具和技能會獲得POWER UP的可能，而更可從取得的道具中獲得使出「CRITICAL」和「二段斬」的技能。



可以在MAXIMO的右面看到一把有綠光圍著的劍，而綠色的圖案表示了劍招效果，如二段斬就會有個回旋的箭咀。



取得含劍招的道具後，畫面會出現劍招的使用方法。

在道具環購入

從打倒敵人後所取得的道具，可以在STAGE上出現的道具環來交換道具。當中會有回復用的道具和盔甲等等，而當然每一件道具都會需要不同的金幣數目用來交換。





畫面中出現的道具是不能拾取，而只能用金幣購買的。



大戰 BOSS 級敵人

每個STAGE的最後都會有BOSS CHARACTER等候。這遊戲的BOSS戰同樣需要對付身形巨大的對手，令STAGE的最後產生一層壓迫感。利用獲得技能等來攻擊敵方的弱點。此外，BOSS戰亦有賴於智慧和技巧。

BOSS戰的時候，必需在限定的空間內進行攻擊和回避，而利用不同的技能來戰鬥。



在基地受到骷髏的攻擊，這只是小小序曲。

墓地

由陰森的墓地開始旅程。MAXIMO不單會遇上骷髏和幽靈，而需要在地殼變動和熔岩地帶中行走。在STAGE的最後需要對付巨BOSS—「卡斯杜尼加殊」。





如何可以跳過黑色的沼澤呢！？

濕地

在濕地STAGE會出現兇悍的怪物，而途中會受到喪屍。最後，等待主角的BOSS懂得使用古怪法術的魔法師—「保高娜 拿巴斯」。



保高娜 拿巴斯使用的古怪法術令MAXIMO忙個不停。



經過冰和冰山後，便可到達目的地—海盜船。

冰

地面被一層冰雪覆蓋著的STAGE。由於地面變得滑溜，所以注意踏足時不要被滑倒。在海盜船等待的BOSS正是「卡達巴船長」。



經過冰和冰山後，便可到達目的地—海盜船。



巨大的飛天魔人古路達斯有何弱點！？

地底

為了到達身處魔城的亞基利，就必須進入地底STAGE。由於有振動板和齒輪等陷阱存在，所以踏足的地面會變得惡劣。需要打倒這個STAGE的「古路達斯」，才可與亞基利決戰。



魔城

打倒四個BOSS，亦即是完成四個STAGE，才可以與魔王亞基利決一死戰。最後能否打倒等待著的亞基利，為王國取回平和呢？





TEXT：MARKS

PS2	2002年 3月7日
PlayStation 2 ● CAPCOM	
ACT ● 價格未定	
DVD-ROM ● 記憶未定	

起用已故藝人——松田優作作為主角柳生十兵衛VIRUAL MODEL，而集結了新殺敵人爽快感的動作遊戲——《鬼武者2》將會與同伴合力和敵人戰鬥的新系統，令痛快感大大增加。在東京遊戲展所公開的《鬼武者2》OPENING MOVIE只是整段片段的前半段，而今次刊登的圖片正是片段的後半部份。

信長軍的侵襲

將柳生一族的戰鬥力視為危險的信長軍作出突襲。家園被燒毀，而同伴亦相斷被殺，於是武藝優秀的村民們拿起偽裝為農具的武器，向士兵們進行反擊。可是已經被殺死的士兵站起來，而出現和人不同的面貌，令村莊的運命急速地導向滅亡。由火箭引起的火焰，令天空變成了赤紅色……。

鬼武者2

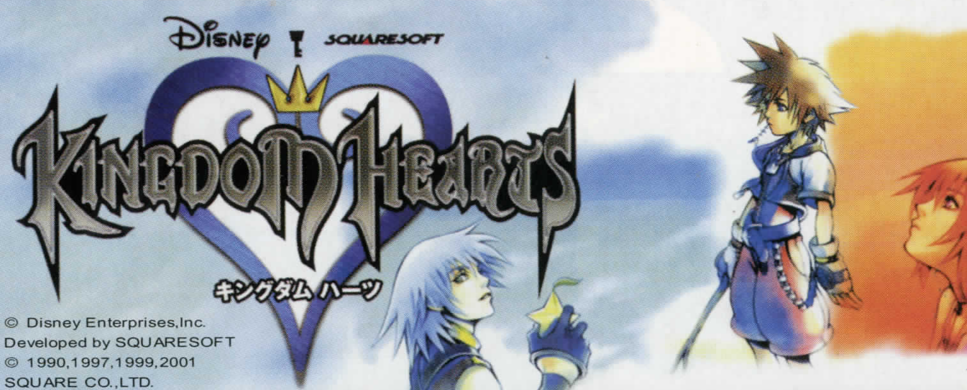
織田信長

與幻魔契約，以統一天下成目標的戰國魔人。討伐淺井長政後，命幻魔攻打小谷城。信長居住的城堡就是10年前崩塌的岐阜城。

信長再次在現世出現

再有新人物出現

PS2	2002年 春
SQUARE ●RPG	
售價未定 ●DVD-ROM	
記憶容量未定	



唐老鴨、高飛、米奇老鼠及泰山等不同迪士尼角色同時出現在夢幻RPG《KINGDOM HEART》再次有最新的情報。今次會同時介紹《愛麗斯夢遊仙境》和《大力士》的STAGE。此外，亦會將稱為「グミシップ」的交通工具完全公開。

TEXT:MARKS

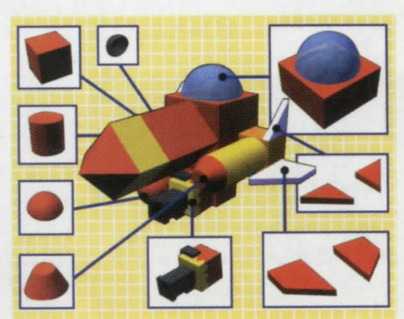






想像出來的交通工具

在世界中移動的交通工具——「グミシップ」。這種稱為グミシップ的交通工具是由不同的部件組合而成，而且可以由玩者自由創作。可是，使用的部件會直接影響這交通工具的性能。雖然肉眼看不到，但性能是可以自行決定。最後，可以創作成怎樣類型的交通工具呢？



NEW CHARACTER



SQUALL

在「VIII」身為學生的SQUALL現在已經是25歲的青年(留了一把長髮)。與開朗的YUFFIE剛好相反，沉默寡言的他經常處於冷靜的狀態。到底由劍和鎗合體GUNBLADE的威力是否仍在？

YUFFIE

16歲的她與SQUALL一起行動。她多以自己為中心的發言，而擁有開朗的性格。與FFVII出現的時候相比，衣著有所改變。

CHESHIRE CAT

神出鬼沒，突然出現，亦會突然消失的不可思議貓。耳朵有裂痕，大大的口就是其特徵，而且經常奸笑。

ALICE

充滿好奇心的少女，因為被白兔引入不可思議的世界，而且在那裡迷路了。

WHITE RABBIT

手持大型懷古時鐘，而四處走動的白兔。愛麗斯是被他引領到不可思議的世界。

QUEEN of HEARTS

不可思議王國的支配者。不知被何者襲擊，而被奪去了紅心

HERCULES

神界之王——宙斯的兒子。可是在出生後不久，被HADES變成人類。

PHIL

養育HERCULES成為英雄，而教他各式各樣的技能。

HADES

支配冥界(地獄)的神。妒忌宙斯，而企圖奧林匹克征服的HADES，因為HERCULES的出生而感到危機感。因此往往妨害HERCULES的行動。

KERBEROS

雖然不是HEARTLESS，但與SORA的敵人亦沒有分別。牠會以強力的牙齒直接咬來攻擊。



展開新挑戰 MotoGP 2

OFFICIAL GAME OF MotoGP

令電單車比賽的支持者注目的《MotoGp2》將會準備了多個模式。基本的模式會跟前作一樣，當中會有一個稱為LEGENDS MODE 的模式追加，而今次會將ARCADE、SEASON、CHALLENGE、LEGENDS和VS BATTLE五個焦點模式逐一介紹。此外，亦會介紹這遊戲的 Queen Girl 一吉乃瞳。

PS2	2001年 12月20日
NAMCO ● RAC	
6800日圓 ● CD-ROM	
80kb	

TEXT：MARKS

ARCADE

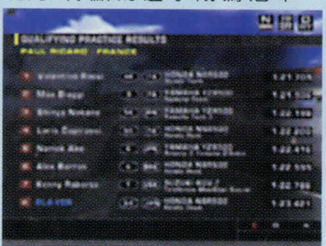
與電腦操控的電單車進行一戰一的對戰。賽道和圈數可以自由選擇。不單在比賽中使用的電單車以選擇，而且可以調整TRANSMISSION、HANDLING、ACCEL等進行細緻的設定。輪胎的尺寸可以在16.5和17吋選擇。16.5吋的輪胎在入彎時較為安定，而著重HANDLING。

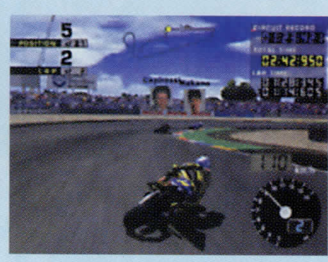




SEASON

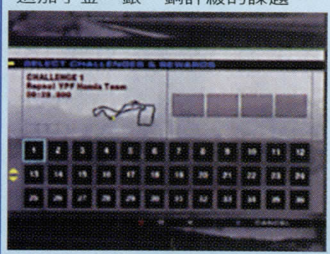
玩者會隸屬實在的車隊，到世界的各地比賽，以奪取世界冠軍為目標。各個比賽之前都可以進行練習。比賽會由決定排位的預賽和正式比賽構成。可以取得正式比賽中的名次相應的得點，直至所有比賽完結時，以獲得最多得點的選手成為冠軍。

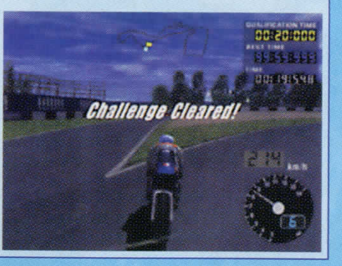




HALLENGE

以完成自己選擇的課題為目標。CHALLENGE是需要在ARCADE和SEASON MODE取得一定的成績才會出現。以不同的電單車來完成追加了金、銀、銅評級的課題。





VS BATTLE



以分割成上下畫面進行二人對戰。與ACRADE MODE同樣，自由選擇賽道和各種設定等。

LEGENDS

在LEGENDS內，可以讓電單車的支持者與往年的及車手同場比賽，就好像夢一樣的模式。這個模式需要達成CHALLENGE MODE的條件，才可以進行。作為對戰對手是五位曾叱吒一時的車手，而且隨機從五人選出四人，包含玩者就可以5人進行比賽。





吉乃 瞳

繼《RIDE RACER》系列的永瀨麗子和深水藍之後，NAMCO新CG Character一吉乃 瞳首次登場。她除了《MotoGP2》之外，亦預定為《ALPEN RACER 3》的 IMAGE GIRL 等，作多方面的發展。

YOSHINO HITOMI PROFILE

出身日	83年9月5日
年齡	18歲
身高	162cm
血型	A型
出身地	東京都
興趣	觀戰運動、騎電單車、購物
特技	所有運動、面部素描、製作餃子





ヴァンパイア
ナイト

PS2	預定 12月6日
NAMCO ● STG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
40kb	

發售日逐漸迫近的《VAMPIRE NIGHT》又再公布最新的情報，而今次就是PS2版原創要素—SPECIAL MODE。這個模式需要完成從村民得到的任務委託和尋找一種稱為「HUNTER'S FILE」的道具等，而當中包含了很多新要素。 TEXT：MARKS

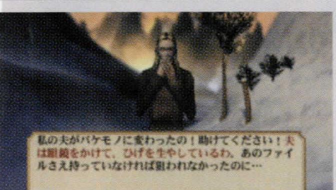
接受不同的委託

救出村民



家用版原創的SPECIAL MODE是由任務開始，而無論什麼的委託亦必需接受。不過，亦可以無視於這個委託來開始遊戲，即是依賴達成並不是目的，從而得到遊戲深一層的樂趣。至於這個就是「尋找載上眼鏡的村民」的委託，以下亦會介紹這個委託。





←今次的SPECIAL MODE所使用的遊戲的流程需要最新學習。

卡羅利尼被襲

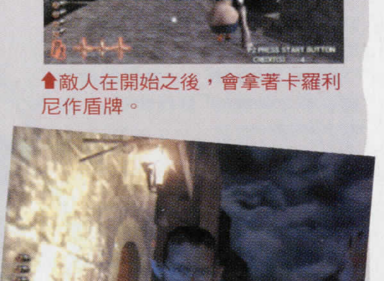


遊戲中，會出現一位名叫「卡羅利尼」的少女。村莊受到吸血鬼的襲擊，而村民就因為這次襲擊亦開始變成吸血鬼。這時她遇上了主角他們，而且更她要求幫助……。可是，軟弱的卡羅利尼，被敵人捉走了。這裡能否擊退敵人，就產生分支。

分岐



卡羅利尼被未能擊退的吸血鬼帶走。這時，主角便向吸血人逃走的方向追著。可是，如果未能通過這個任務，會令之後村民的委託內容改變。相反，成功的話，這個分支就會有希姬丈夫的任務出現。由於希姬的丈夫被肉芽所依附，所以需要準確射擊肉芽才能救出其丈夫，而達成委託。但錯誤地射中肉芽以外的位置，他就會完全地變成吸血鬼，因此能否成功就要看讀者的鎗法了。



⬆敵人在開始之後，會拿著卡羅利尼作盾牌。

⬆如果能救出卡羅利尼的話，就會到這個分支。可以見到他的腰部有肉芽依附著。

成功



➡救助這男子，就可取得道具。

失敗



➡變成吸血鬼，再次挑戰。

新要素出現



←隨著遊戲的進行時達成某個條件，可以見到的項目得到增加。

救出了希姬的丈夫之後，她會以稱為「HUNTER'S FILE」的道具作為禮物，而這就是PlayStation 2版的其中一個原創要素。其實HUNTER'S FILE是一件可以看回在遊戲中所收集的道具、敵人資料，以及遊戲的背景等情報的道具，而玩者到底能否看到所有情報，便可能需要玩多幾次了。







這遊戲是通過人們各式各樣夢境來描繪的ARPG。玩者的左右手腕可以裝備稱為神具的武器，與敵人戰鬥。冒險的舞台會以登場人物的性格和人生所投影的夢世界。在40種以上的夢境中，以利用不同的動作，解破當中謎題來完成。夢境世界是會隨著夢境主人的心境變化而改變姿態。

由夢境創造世界

PS2	2002年 2月
SCE ● ARPG	
售價未定 ●DVD-ROM	
記憶容量未定	

TEXT：MARKS

雙手持武器戰鬥

主角左右手腕都可各自裝備武器和道具。裝備兩件武器時就可作出連續的攻擊，而每一件的道具都有固定的動作。

主角

從未被狙擊獲物逃脫過的TRESURE HUNTER，而擁有TRESURE HUNTER最高稱號「RELIC RADAR」。為了取得沉睡在夢之神境的「夢境寶石」，而潛入神殿……。

斯芬的夢

不知何種理由令其內心封閉的斯芬。讓她冰冷的內心痊癒時，就可以見其夢境的改變。



夢之生物

當主角的體力減低的時候，按下L2掣讓「巴古」來稍稍回復。其餘巴古可以用來乘載或攻擊等等。此外，當主角打倒BOSS，巴古會學懂了特殊能力。

花尼的夢

以超現實主義繪製世界的畫家一「花尼」之努力是為被其師父認同。她的夢境是由超現實主義構成。





老爺爺的夢

老爺爺的夢是美麗的一片銀色世界。完成之前被吹雪包裹著，不過完成後就會出現變化。



尤利的夢

在蘇拿島調查遺跡的尤利連夢境都是古老的遺跡。可是，由他的視界又會看到了什麼呢？



羊的夢

羊先生是夢境的傳道師，帶領主角冒險，而他的夢中會教導如何的冒險。

SEGA GT 2002

TEXT: KACHUN

自從SEGA宣佈DC停產、並將不少名作帶到其他家用主機推出以來，這批遊戲的情況情一直廣為全球「SEGA FANS」所關注；今次介紹的『SEGA GT 2002』就是其中之一。最近，開發商終於公佈了有關本作的進一步詳情；關心新一集遊戲的您，以下的介紹絕對不容錯過！

XBOX	2002年 3月
SEGA ● RAC	
售價未定 ● DVD-ROM	
記憶容量未定	

以「名車」為主題GT賽車遊戲！

究竟今次XBOX版的『SEGA GT 2002』，同上集DC舊作最大的分別在哪兒呢？據開發商透露，本作將會把「名車」作為今集遊戲的主題，而重點則會放在70、80年代，來自日本廠商多款具時代意義的名車。如果您是一位「老車迷」的話，看見本作所包含的車款之多，相信定必會感動流淚！當然啦，除舊款車種以外，遊戲亦會提供大批在現今車壇當時得令的名車俾您選擇。至於畫面方面，藉著主機機能的提升，畫面在細緻程度、流暢度、表現能力等方面將獲得進一步的提升。喜歡上集遊戲的您，對於今次XBOX版的『SEGA GT 2002』又豈可輕易錯過？



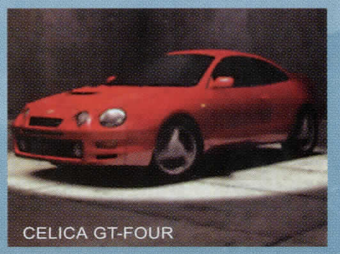
◆幾可亂真的遊戲畫面！


◆要在這個彎角超越前車嗎？

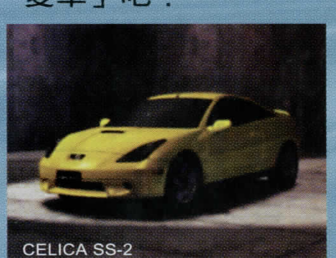
舊款「名車」大圖鑑 --《豐田篇》

以下為大家送將於本作內出現、來自日本汽車王國豐田的多款名車。各位準「車主」，先在這裏揀選自己的心水「愛車」吧！


CELICA 1600GT


CELICA XX 2.0GT

CELICA GT-FOUR


CELICA SS-2


SUPRA 2.5GT TWIN TURBO


SUPRA RZ

LEVIN TE27

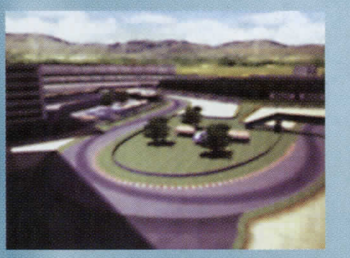
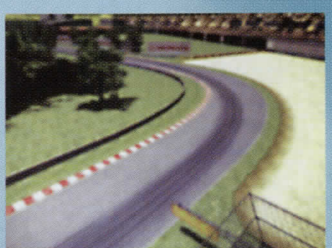
收錄賽道初公開！

至目前為止，有關本作內含賽道的資料仍然相當神秘；在僅有的條件下，先為大家送上遊戲內其中一條原創賽道「FALCON WING CIRCUIT」的具體資料。待收到進一步消息後，本刊定必再作進一步報導。

FALCON WING CIRCUIT



這條叫「FALCON WING CIRCUIT」的賽道，其實是利用原來設於沙漠地區「DESERT SUPER RING」橢圓形賽道的一部份改建而成的。共用的部份將會由最後彎角開始，到終點直路為止；這亦是讓車手「踩盡油門」、全速前進的大直路。至於「FALCON WING CIRCUIT」名字的由來，據稱是因為賽道形狀酷似一頭老鷹而得名的。



TEXT: KACHUN

絕体絕命都市

PS2	2002年 3月
IREM●AVG	
售價未定●DVD-ROM	
記憶容量未定	

試想想：假設有一日在閣下上班途中，突然發生大地震，將原來繁榮先進的都市移為平地，閣下將如何是好呢？驚呼大叫？手足無措？慌忙走避？今次介紹的PS2遊戲『絕體絕命都市』，或許可以俾到您點點啟示。

大災難主題冒險遊戲！

雖然未必完全明白意思，但單從字面上看，相信大家都不難感受到今次遊戲的震憾性！這個由IREM開發、叫『絕體絕命都市』的PS2新作，將會是個以「大災難求生」為主題的新感覺冒險遊戲。在一次大地震中，玩者所飾演的主角被困於遭受嚴重破壞的都市內；玩者需憑著勇氣和智慧，穿越面前重重險阻，並以幫助其他生還者，一同到達安全地點為最終目標。

在本作內，主角所面對的最大敵人並不是甚麼肉眼看得到的妖魔鬼怪，而是根本不知道何時發生的餘震；配合3D立體音效，玩者在遊戲內所體驗到的懸疑和震慄將會是前所未有的。此外，負責今次遊戲的製作人九條一馬，之前亦曾經開發過『METAL SLUG』、『海底大作戰』、『R・TYPE』、『激寫BOY2』等人氣作品。經驗十足的專業遊戲人，加上一個嶄新題材的冒險遊戲，相信可以俾玩膩一般類型遊戲的玩家點點新意！

故事從一個人工島展開......

位於太平洋沿岸對開三公里、一個原來平靜而平凡的小島，憑著人類的手將它變成了一個巨大人工島。政府對這個劃時代的建築工程寄望甚殷，期望今次的成功，作為成為向世界各國推介新土地創造技術時的樣辦。為了增強這方面的吸引力、並世人顯示對人工島的信心，政府特別將首都原有的部份機能轉移到人工島上；而人工島亦因而有「首都島」之名。2005年6月某日，首都島發生強烈地震；當其時，報章記者「須藤真幸」正乘坐列車、趕往設於島上的分公司赴任。地震所造成的強烈震動令列車翻側，而須藤亦輾轉間失去了知覺。由於肇事現場非常混亂，拯救人員並沒有發現須藤，而他則獨個兒被遺留在翻側的車廂內......

遊戲畫面介紹



從圖中所見，遊戲畫面上方將設有兩支條棒。位於上方綠色的一支叫「體力計」，將提供有關主角體力狀況的資料；至於下方藍色的則叫做「口渴計」，顯示主角目前的口乾程度。當「口渴計」變成零的時候，便會逐少地令「體力計」減少。這時候補充水份的話，「口渴計」便可獲回復到正常水平。

絕境求生DIY！

要憑一己之力、安然無恙地離開災難現場，各種求生需知和技巧自然是少不了；以下就同大家預覽一下遊戲內各項有關「絕境求生」的系統。

步行與衝刺

利用手制上的左STICK，玩者將可決定主角的行走方向；就算路上有高高低低的阻礙物或梯級，系統也會自動作出調節。此外，按著X制的話，主角便可做出衝刺的動作，以跳過因地震而龜裂的路面。



◆視乎情況，主角亦可做出各種「高難度動作」。

視點

在一般情況下，遊戲將會以從主角後方的向前望作為基本視點；這時候按L2制的話，鏡頭便會轉為望向主角背後的事物。此外，玩者亦可利用△制，將畫面切換成主角的第一身視點，此時亦可利用左STICK觀測四周情況。



◆用主觀視點看清周圍情況。

生命之源 -- 水

隨著在遊戲內做出各種行動，主角在一定時間後便會感到口乾；做出例如是衝刺等激烈行動的話，更會令口乾情況更早出現。正如介紹遊戲畫面時提過，只有飲水才可讓主角解除口乾之苦；所以在避難之餘，主角亦要切法尋找水源。此外，由於主角身上帶有水壺，盛了水的話便可隨時隨地飲用。



◆終於找到水源喇！

堅持系統

由於隨時會發生餘震，遊戲內設有一個叫「堅持」〔ふんばり〕的系統；當餘震發生時，玩者只要按R1制，便可讓主角蹲下暫避，令他不致因震盪而跌倒受傷。可是，在「堅持」的情況下，主角是不能作出其他任何行動的，故必須小心使用。



◆睇清楚環境先好「堅持」呀！



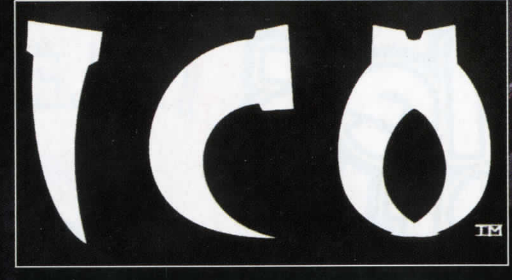
須藤真幸
遊戲的主角，25歲，男性；在《報都新聞》任職記者。從空港島到首都島分公司赴任途中，即遇上今次的大災難。

相澤真理
20歲，女性；是首都島上新成立大學的學生。因為要到海外旅行而乘列車到空港島，但即遇上今次災難。

陣内晃二
30歲，男性；任職攝影師。與打算避難的主角們不同，他是故意地在災難發生後留下來；似乎在追尋甚麼似的。

PS2 2002年 12月6日
SCEJ ● AVG
5800日圓 ● DVD-ROM
連記容量未定

TEXT：MARKS





由於找到同樣持有悲慘過去的同伴，於是二人互相幫助。

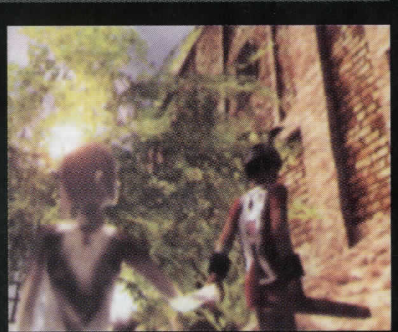
尋找離城之道

不知何種原因，同樣被囚在霧之城內的少年和少女。二人的互相合作之下，從解破多個難關，他們的目標同樣是逃出這座城堡。在發售前的今期會介紹序章的故事。至於進行遊戲的重要情報，當然不可以錯過啦



在開始的時候，就可以取得木棒作為武器，這樣就要好好利用了。

草木茂盛的庭園和黑暗的廣闊洞穴等等，城堡內的面積非常廣闊。少年和少女很容易迷路，而當中準備了各式各樣的謎團。這些謎團當然由讀者自己解開。



OPENING

這遊戲中，雖然進行遊戲時會詳細地交代故事。可是，遊戲開始時可以見到少年到訪霧之城，而至從棺材中逃脫的OPENING片段。今次可見到「ICO」的序幕。

一隻舢舨抵達霧之城。少年與數名大人一同上岸。有一個男人拔出劍之後，而令門發出光輝。在城內行走時，少年因為「所有都是為了村」的一句，進入棺材之內，而其他男子則離開了。幸運地，少年進入的棺材倒下來，令大門打開了，而且少年的冒險亦由這裡開始。



介紹故事開始

1.從棺材逃出的少年

當作為霧之城祭品而進入棺材的少年覺得命該於此的時候，突然棺門打開了，而他步向求生的道路。在房間內探索時，卻發現了幾扇門，令他不知打開哪一扇好？

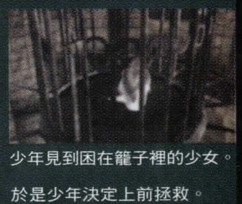


少年啟動了開關器，就可以為冒險的新道路。

2.請救籠中的少女

從最初房間步行不久，便發覺只有由螺旋樓梯步上最高的位置才能離開霧之城。不斷地步上樓梯的時候，突然發現鐵籠關了一名少女，至於上前拯救這少女。





少年見到困在籠子裡的少女。於是少年決定上前拯救。

3.少女幫助少年

在霧之城遇上其他人的少年由於與少女所說的語言不同，所以兩方並不明白彼此的意思。走到最深入的地方時，少女被黑色霧狀的魔物從後襲擊，少年雖然想上前迎救，可是……。



4.休息後開始冒險

少年和少女二人合作進行冒險。始終二人總比獨個兒來得快樂。二人在感情和物語上進行冒險，而感到喜怒哀樂。兩人互相合作的最終目的同樣是離開這個城。



二人坐在椅子上休息時，可以進行SAVE。



少年將眼前的木箱移開，為的是尋找新通道。



GAMEPLAYERS MAGAZINE
NEW GAME
GAME PLAYERS

TEXT：時雨

Tales of Fandom Vol.1™

《TALES》迷必買的FAN DISC！

兩個不同的封面！


◆ TYPE-A


◆ TYPE-B

當玩者購買本遊戲時，記得留意NAMCO準備了兩個不同的封面給大家選擇。兩者的內容是完全相同的，所以不論選哪一隻都沒有分別。你喜歡哪一個？

小型冒險遊戲

KAOVENTURE（カオベンチャー）

「KAO」在日文中是「樣貌」的意思，而「KAOVENTURE」顧名思義即是單靠角色的「大頭相」來進行的冒險遊戲。不要少看這個看似簡陋的模式，因為這些故事全程都有原裝配音，而且故事的內容也和《TALES》的原作有極大的關係，當中玩者可以發現遊戲中不為人熟知的秘密，而且還有許多是令人爆笑的鬧劇，《TALES》的FANS看了一定會捧腹大笑！還有本模式說得上是「冒險遊戲」，在故事途中自然有分岐點，根據玩者不同的選擇，故事發展也會有所不同！







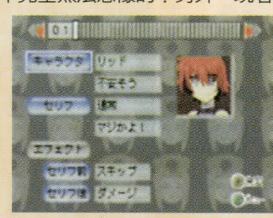
◆在故事進行中會突然出現選項，選錯了隨時會到達 BAD END 啊

多采多姿的《TALES》小故事！

KAODORA（カオドラ）

和KAOVENTURE相同，KAODORA也是一個可讓玩者欣賞《TALES》小故事的模式。不過和前者不同的是，KAODORA中不會出現任何選項，因此裡面每一個都是完整的劇集(DRAMA)。這些故事中，某部份會有數套《TALES》中的角色同時演出，這是在原作中完全無法想像的！另外，玩者如果有時間，還可以利用本模式的EDITOR創作出原創的《TALES》外傳故事（不過當然是要用日文來寫啦）。





◆在這裡收錄的故事，部份是由日本的《TALES》FANS 所寫的

全配音的對戰 PUZZLE！

KREMER LAB

以《TALES》系列的晶靈系統為藍本的對戰型PUZZLE遊戲，這才是本FAN DISC的「主菜」！玩者在裡面可以選擇《TALES》系列各個美男美女來作自己的角色，而在對戰中角色們的反應和對話全都是有配音的！另外，在原作中有出現過的「大晶靈」們，在本 PUZZLE 遊戲中也會登場，只要玩者不斷製造出連鎖，令「氣力計」儲滿，便可以召喚出大晶靈來幫忙了！


◆在故事模式中，於對戰和對戰之間還會有故事劇情


◆基本玩法和傳統的落下型 PUZZLE 非常相似

PS	2002年 1月31日
NAMCO ● ETC	
3800 日圓 ● CD-ROM	
記憶容量未定	

《TALES OF FANDOM》，從名字看大家已知道這不是一套普通的遊戲，而是《TALES OF FANTASIA》系列的FAN DISC。其收錄之內容非常豐富，大家除了可以欣賞到《TALES》系列全部角色共48人一起演出之外，當中還有劇集、PUZZLE GAME 和其他 MINIGAME，加上可以觀賞到大量插畫的GALLERY MODE，FANS 們一定會對它愛不釋手！

GROW LANSER III

~The dual darkness~

三期連續報導 再有新角色公開！

PS2	2001年 12月06日
ATLUS ● SLG	
6800日圓（限定版9800日圓）	
CD-ROM ● 91kb	

距離發售日不足一個星期的《GROW LANSER III》，連今次的報導計算在內，估不到筆者已連續三期為大家介紹本作的最新情報。今集的故事時代，是設定於第一集約1000年前的時空融合計劃，這個計劃的目的和內容至今仍然一個謎，不過在今集裡將會把所有謎題一一解開。今回，將會是真真正正對本作作最後一次的介紹，筆者會為大家帶來另一名新公佈的角色外，並會複習今集其中部份的新要素。

充滿各種謎團的青年 Zion（シオン）

CV：子安武人

無論身份、背景也一切不明的青年，只知道他是無論採用任何手段，也要妨害時空融合計劃的人，是謎之組織古拉奧的部下，與主角スレイン有因緣的關係。他使用的Ring Weapon為Twin-Sword。



↑道具是冒險中不能或缺的必需品

SYSTEM

今次「III」的遊戲系統，加入不少新的要素。首先今作可在世界地圖上自由移動，敵人的遭遇會以隨機encounter形式發生，迷宮則會採用自動生成系統，但今次與前作戰鬥後角色的HP和MP得以全部回復有點不同，並不會有任何回復的出現，而今集將會追加消費用道具，可在市鎮中買到或在迷宮上拾得。至於玩者回答在遊戲中出現的選擇歧，是會影響主角性格的改變，例如性格偏向壞人的方向，人們便會以冷淡的態度對待他，在戰鬥中遇上困難時，便有可能沒有任何人幫助的場面出現。

消費道具種類

回復藥……HP回復
毒消し草…毒回復
氣付け藥…石化回復
ネクタル…戰鬥不能回復



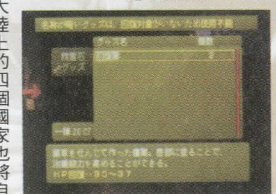
↑喪失記憶的主角被基斯羅利亞聯邦議長的女兒安妮所救



↑在今集中將會得以解開「時空融合計劃」的秘密



↑大陸上的四個國家也將自己的國境封鎖不準讓國民出入



↑不同的選擇是會影響主角的性格

BATTLE

來到戰鬥系統方面，雖然與上集同樣採用REAL TIME MISSION CLEAR(RMC)System，但戰鬥當中都有不少的改動地方。遊戲中出現的Event戰鬥，並非只有單純消滅所有敵人，有些還需要守護特定的人物，或者到達特定的地方為勝利條件。這些達成的狀況，均會對同伴的評價有所變化。然而除了一般的Event戰鬥以外，還有特殊encounter戰鬥發生，例如在戰鬥中成功拯救行商人，便能以半價購買他持有的道具，或是成功守護正在運送物件的動物或特定的怪物後，便能得到牠們的謝禮的道具等。至於今集會追加合力魔法，二人所使出的魔法的威力會得以Power Up，例如初級單體魔法ファイアアロー＋ウインドカッター，便會組合出中級範圍魔法ファイアーボール。



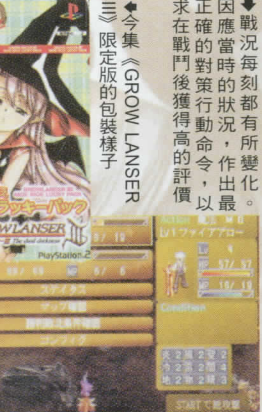
↑攻擊指示



↑移動指示



↑今集《GROW LANSER III》限定版的包裝樣子



↑戰況每刻都有所變化，因應當時的狀況，作出最正確的對策行動命令，以求在戰鬥後獲得高的評價

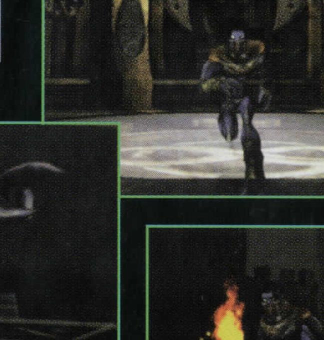




穿梭時代的復仇

PS2	2002年 2月
Eidos Interactive ● AVG	
6800 日圓 ●DVD-ROM	
連記容量未定	

TEXT：MARKS

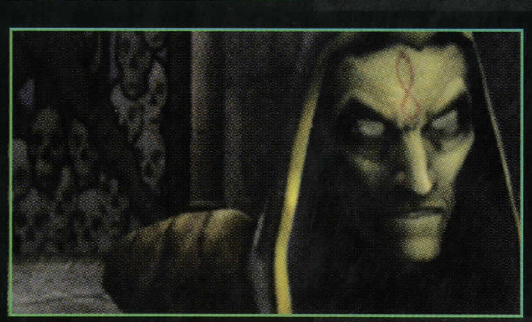


以《TOMB RIDER》系列而闖出名堂的Eidos Interactive 將會推出另一款立體冒險遊戲—《SOUL REAVER》的第二集。玩者操控為了報仇，穿越數個世界而復活的吸血鬼「Raziel」，將隱藏在世界的謎團解開。在現在和過去，以及兩個接近的世界中移動，查明當中的真實。

SOUL REAVER'S STORY

主角Raziel 的父親Kain 是稱為「Nosgoth's」世界的支配者。因為他擁有一種令吸血鬼恐懼的力量，所以其父親就將他處刑。Raziel 向Kain 報仇的誓言，結果令他經過數個世紀的時間復活過來。不過，復活過來的Raziel所見到的是一個荒廢的世界，和面貌變得醜陋的同胞。Raziel沉睡的時候不知發生了何時，令世界變得荒廢，因此為了報仇而遭到重重障礙的Raziel 於是將其旅程的目的從「向父親報仇」變成「解開世界的謎團」。







兩個世界、三個時代

這個遊戲需要在現在和兩個過去，以及物質界和精神界所組成的三個時代與兩個世界中走動來解開謎團。由於Raziel 沉睡了數個世紀才復活過來，而解開世界荒廢的原因，因此Raziel 走進現在這世界的過去。雖然在過去的各個時代和現在中穿梭，但依然未能夠將所有隱藏於世界的謎團解決，所以再進入物質界和精神界尋找新發現。



與怪物戰鬥

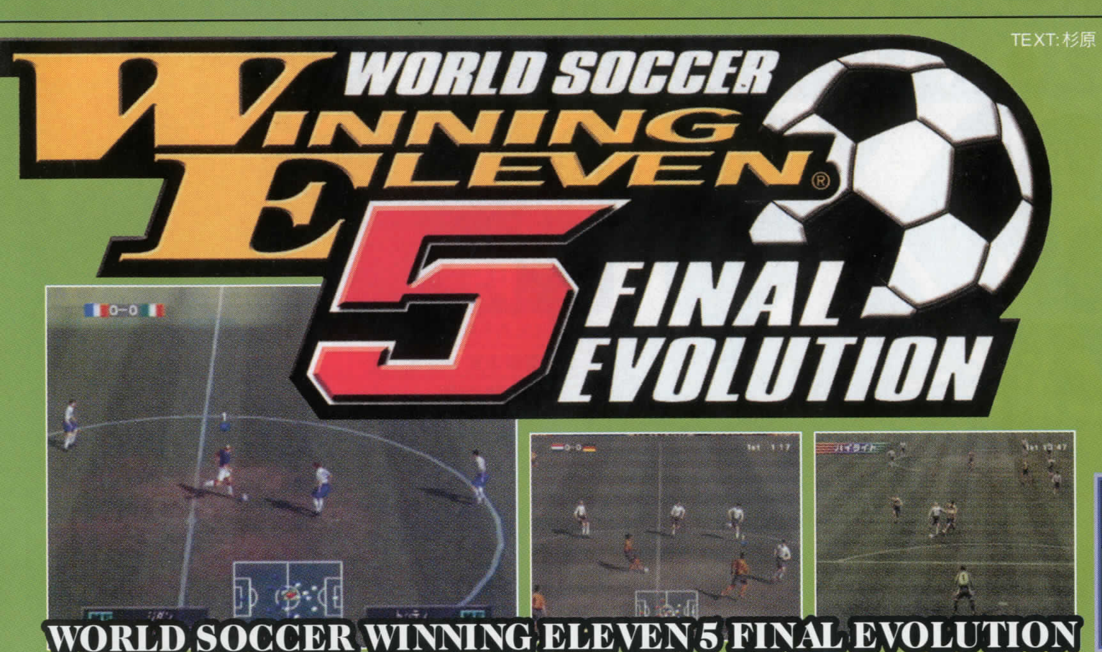
Nosgoth's 的各時代中都會有吸血鬼和異次元惡魔等不同的怪物等待著。打倒這些怪物是《SOUL REAVER 2》的重要元素。經過一次死亡，而復活過來的Raziel 需要能量來維持力量。這種能量則要打倒敵人後奪去其靈魂來補給。利用奪去敵人的靈魂，來維持最強力量。

漂亮的EVENT SENCE

在遊戲的途中，會有EVENT 片段來交代故事。Raziel和Kain的對話與神秘老人Mobius 出現等等。此外，特別收錄了上集的概要片段。這樣，即使沒有玩過上集，亦可以今集中欣賞。



TEXT: 杉原



被譽為足球遊戲王者的《WINNING ELEVEN》系列，其每一集均會推出多個版本，而這集《FINAL EVOLUTION》就是《WE5》的最終版本。本作沿用《WE5》作為基礎，加入了剛推出不久的JLEAGUE版本的優點，例如經過強化的AI與更多動作等，把足球遊戲推上另一高鋒！

PS2	2001年12月13日
KONAMI ● SPT	
6800日圓 ● CD-ROM ● 183KB	
對應PS2專用MULTI TAP	

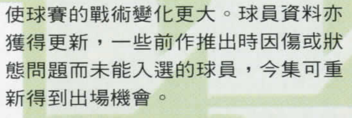
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION

永無休止的足球夢

新增要素、最新資料！

本作在球員動作方面可謂得到大幅提升。單是長傳的動作已增至五個，所有動作的總數為前作1.5倍之多！更多動作令遊戲變得更接近真實，加上精華片段重播，及一如以往的旁述，令玩者感受到就像是看電視直播一樣的臨場感！

球員的能力值則會依照JLEAGUE版的方式，擁有99階段變化。比較前作，這樣更能表現出奧雲的速度與巴迪高的射門能力等過人之處，亦可使球賽的戰術變化更大。球員資料亦獲得更新，一些前作推出時因傷或狀態問題而未能入選的球員，今集可重新得到出場機會。





▲球會方面已經更新今季轉會



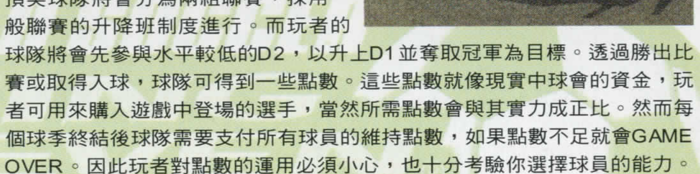
◀更新資料後雲尼斯達萊也可重返荷蘭國家隊





◀球員動作增加了不少

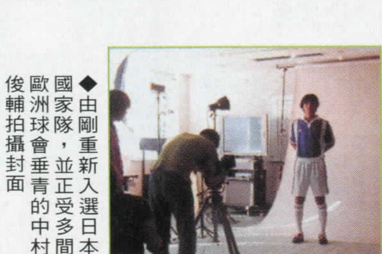
第四度改良 MASTER LEAGUE

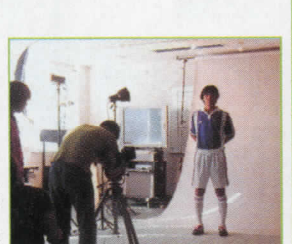


從《WE4》開始加入的MASTER LEAGUE，在新一集推出之時均可得到改良。本作的這個模式，基本上是沿用上集《WE5》的系統。世界中的頂尖球隊將會分為兩組聯賽，採用一般聯賽的升降班制度進行。而玩者的球隊將會先參與水平較低的D2，以升上D1並奪取冠軍為目標。透過勝出比賽或取得入球，球隊可得到一些點數。這些點數就像現實中球會的資金，玩者可用來購入遊戲中登場的選手，當然所需點數會與其實力成正比。然而每個球季終結後球隊需要支付所有球員的維持點數，如果點數不足就會GAME OVER。因此玩者對點數的運用必須小心，也十分考驗你選擇球員的能力。

最新追加－連攜

這項要素可說是今次MASTER LEAGUE的最大賣點。在前作中，玩者買下的球員是沒有任何變化的。今作為求更接近真實，將會加入「連攜值」這個變化。剛加入的球員因為未習慣隊友的踢法，因而不能踢出原有水準，這是無可避免的事情，即使施丹、費高這些世界頂級的球員亦不例外。「連攜」就是將現實中這個現象忠實地表現出來。新加盟的球員這個數值十分低，未能發揮原來的實力。然而經過一段時間後，球員的連攜值會慢慢提升，其表現也會愈好，甚至發揮出比原本更強的技術。





◆由剛重新入選日本國家隊，並受多間歐洲球會垂青的中村俊輔拍攝封面





GENERATION OF CHAOS NEXT ~遺失之絆~

PS2 2002年 春季
IDEA FACTORY ●SRPG
價格未定 ●媒體未定
記憶體未定

TEXT BY：古惑仔

「GENERATION OF CHAOS」續篇「GENERATION OF CHAOS NEXT~遺失之絆~」即將在PS 2上再度登場，繼承「SPECTUAL FORCE」歷史的最新作品，遊戲的特點是集SLG和RPG於一身，通過戰略部署、故事發展，帶給玩者以往同類型遊戲前所無有的緊張感，究竟今次遊戲續篇將會為我們帶來什麼驚喜呢？

故事回顧...戰亂時代再度展開！

位於西北部大陸的翠綠大地NEVER LAND，自古以來，都是由該大地的聖神、魔神、知惠與冒險之神三神鼎立而得到平衡，那是一個紛爭之地，在未有明確記載的歷史這裡的戰爭已經開始。但是，魔神之後被人類消滅，NEVER LAND的世界失去了平衡，世界上牽起巨大的暴動，戰亂不斷持續，在魔導世紀1012年，世界被新帝國的領導者所統一。可是，表面上世界在一個帝國的領導下得到和平統一，但帝國的內部卻是完全相反，國家內亂日生，魔族於魔導世紀1013年乘機入侵，進攻鄰國，世界進入了新的戰亂時代。

嶄新模式為你逐一介紹……

STORY MODE

新一集遊戲在各方面都獲得進一步強化，其中以STORY MODE最為突出，集合SLG和RPG於一身當然仍會是今次遊戲的重點所在。首先，在SLG部份，玩者需要同時兼顧內政、外交和軍事三大類，日常掌管國家的行事，行事中依時期分為內政、移動和戰術三部份。至於RPG部份，前作主要是由野外探索及實時戰鬥兩部分所組成，而新作內主角艾利爾〔エリル〕除會經歷以上兩種項目外，當中亦會遇到各式各樣的解迷部份，超迫力的實時戰鬥場面、各種全新的必殺技及魔法亦會再次展現於玩者眼前。此外，新作更特別加插各個精彩EVENT，令整個遊戲的故事性更為豐富。





CHAOS MODE

同樣以統一天下為目標，在眾多登場武將中選擇其中一個，而率領的武將會以RANDOM型式抽選。與先前介紹的模式有所不同，今次玩者需要自行建立新國家，至於其他設定及規則會沿用NORMAL MODE的方式進行，此外，遊戲又會出現一些大家熟悉的NPC角色，至於有關他們的資料則有待公佈。透過招兵買馬、整理國事等繁重任務，你有信心統一天下嗎？





NORMAL MODE

遊戲的目標在於統一天下，於NEVER LAND選擇其中一個大陸，為了完成大業玩者需要不斷向鄰國攻擊，移動和戰術的部份便應運而生，戰爭分為野戰和攻城戰。繼承前作的設定和規則，新作亦會加入更多全新元素，其中包括可供玩者自行編輯武將的「武將EDIT功能」、影響對君主信任的「忠成度系統」與及增加4個新勢力軍團。



「強化」系統全分析！

RPG系統

正如先前所講，新作除會繼承前作探索及戰鬥部分之外，當中亦會加插各式各樣的解迷成份與及更多精彩的EVENT。首先在探索方面，由於每個國家都擁有該國獨特的RPG用冒險迷宮，主角艾利爾〔エリル〕在每攻陷一個國家後都可以選擇到這些迷宮內進行探索，在內裡將有機會找到一些道具或某些指定武將等等，要注意的是在探索途中將會遇上各種不同種類的怪物和敵人。此外，隨著故事不斷發展，更多精彩EVENT亦會隨之而起，角色的內心情緒、動作神態都會以極細緻的描繪手法表現出來，同時令整個遊戲的故事性更為豐富。



SLG系統

主要分為內政、外交和軍事三大類，其中內政指令包括：築城，強化據點城壁牆，加強守備隊的防禦力，增加可收容部隊的上限、外交，與其他國家進行軍事同盟、說降等外交活動、武將，編制部隊，搜索在野武將、技術，強化自國據點的生產力及軍用兵器等、ETC，其他指令如投資令據點經濟不斷發展帶來收入，情報用作查閱敵國經濟以至軍事等重要資料。

進入戰鬥部分，玩者需要自行設定軍隊的陣容數量及戰鬥方針，例如中央突破、集中攻擊、全軍突破、包圍等戰術。在戰鬥中除一般攻擊技巧外，每名角色都擁有他們獨有的必殺技及魔法，玩者只要成功滿足一些指定條件，便能夠使出殺傷力更強、威力更大的必殺技或魔法，若能夠找到敵人的弱點，並向他們作致命一擊，效果將會更加理想。超迫力戰鬥場面、配合華麗的必殺技及魔法，令玩者有如置身現場般的感覺，有機會的話大家必定要好好欣賞。







艾利爾〔エリル〕

ホノルス政府軍的年輕騎士，曾經與露織相戀，富正義感，充滿極強的鬥志。



利輝亞〔リファイア〕

ホノルス政府軍的騎士隊長，負責率領保護露織的軍隊，亦是艾利爾〔エリル〕上司。



修漢〔リューハイソ〕

ホノルス政府軍軍主，露織之父，為人霸道，與帝國軍成對立。



露織〔ロージィ〕

ホノルス政府軍軍主女兒，與艾利爾〔エリル〕分手後，內心相當痛若，至今仍然想念對方。

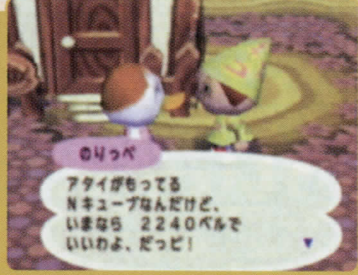
波露〔ボロ〕

謎之魔法少女，擁有極強的魔法，對機械方面有不錯的技能。





通過對話與通信，與村民成為好友。



道具總算多達1000款以上！

N64舊作『動物之森』的全新強化版本--『動物之森+』。究竟『動物之森』是個怎麼樣的遊戲？相較於前作，今次的GC版『+』又會有些甚麼嶄新內容？上述的謎題，都可以在今次的終極介紹中找到答案。

GC	2002年 12月14日
NINTENDO ● ETC	
6800日圓 ● 8cm光碟	
59 BLOCK ● 連記憶卡發售 / 對應GBA CABLE	

TEXT：KACHUN

どうぶつの森+
動物之森+

休閒遊戲之極致！

與前作N64版相同，今次GC版『動物之森+』將會是個適合不同年齡用家使用的休閒遊戲。在本作中，玩者所飾演的角色將居於一條虛構的村莊內，享受休閒憩靜、無拘無束的自由生活。這裏所指的自由生活，就是在遊戲過程中沒有任何等著玩者去幹的任務；玩者大可在遊戲內捉捉蟲、釣釣魚，又或者同其他村民談談笑、溝通溝通，享受一下人生。除了上述的消閒活動外，玩者又可以為遊戲內自己的小屋佈置一番、設計喜歡的圖案，又或者參加村內各類型的活動等等。此外，遊戲內的時間是與現實情況相同的，玩者除可欣賞村內四時美景之餘，又可以見到在不時間出現的特殊EVENT。當然喇，豐富的道具亦會在今集新作內繼續登場，以滿足玩家們的使用和收藏慾。

嶄新元素大公開！

在玩法上，新一集的『動物之森+』同前作雖然沒有太大分別，但新作無論在登場角色、道具、EVENT的數量方面都獲得大幅增加；加上與手提機GBA的連動、及利用記憶卡讓角色到其他玩家村莊遊覽的新增機能，相信可以俾到舊玩家耳目一新的感覺。閒話休提，各項更新內容將詳述如下：

與KAPPA對話，他便會將主角送到「動物之島」。

連接GBA過大海

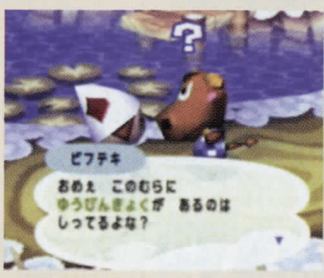
今集其中一項最為人所注目的新增元素，就是引入了同GBA的連動機能。利用「GC-GBA CABLE」，在GBA啟動電源的情況下，走到村莊的棧橋處，會見一艘舢舶；經過與河童船夫「KAPPA」〔カッパ〕的對話，便可以到對岸的「動物之島」遊覽。與村莊相同，玩者可以同島上的居民自由對話，亦可以為無人的空屋粉飾一番。此外，將島上的椰子果實帶返村莊，便可以在村內種出相同的椰樹。總而言之，要將小島弄成怎樣的風格，將完全由玩者自行決定。

與此同時，在主角從島上返回村莊之際，有關島的資料亦會被移送到GBA上。此後，玩者將可在沒有ROM帶的情況下在GBA上進行遊戲；好像是設計圖案、與朋友進行DATA交換等工作，都可以在GBA上一一辦到。


在島上，主角將遇上一批全新角色。

一卡傍身、多村通行

利用一張記憶卡，玩家將可創造出多條村莊，亦可以讓主角穿梭多條村之間進行交流互訪。另外，向其他玩家借得記憶卡的話，更可以探訪對方的村莊。



無論是村莊的地形、村民等都跟本村的完全不同。



就連商店賣的貨品也叫人耳目一新呢！

博物館等緊您捐獻

在今集遊戲內，村莊的博物館經已峻工；由於剛落成的原故，館內並沒有任何可供參觀的收藏品。館內分為「昆蟲」、「水族館」、「恐龍」、以及「繪畫」四個部份，玩者可以贈送這四類物品供博物館展出。

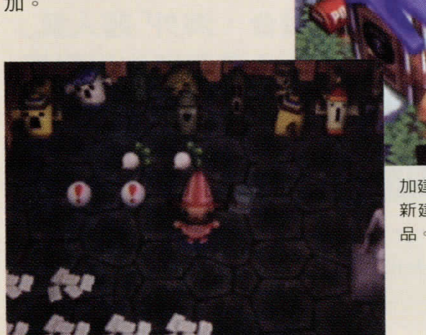


與博學的「フータ」館長對話。

村內新落成的「ファーウェイ博物館」。

小小的家變大了

在新一集遊戲內，主角的小屋除了可以擴大以外，更可按需要隨意加建地下室和二樓；令可供粉飾和放置收藏品的地方比前作大幅增加。



加建二樓後，連外觀也改變了。
新建成的地下室，可供擺放大量物品。

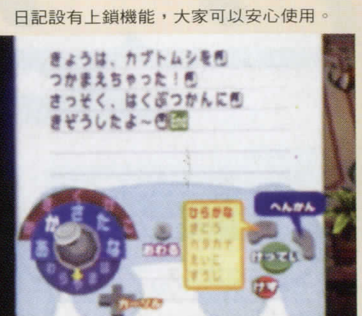
月曆和日記

只要在遊戲內得到「大學NOTE」〔大學ノート〕等道具，便可以在主角的家內查看到月曆，以確認村內各類EVENT的舉行日期。此外，月曆又附設有日記機能，玩者可以將某日做過的事情、感想等寫進去，以供日後隨時翻看及口味一番。



在月曆上確認各類EVENT活動。

日記設有上鎖機能，大家可以安心使用。

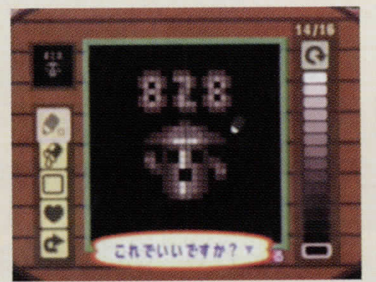


做個小小設計師

主角可以到村內的工作坊，設計屬於自己的標誌或圖案，並將它印在衣服、雨傘、家用的地毯、牆紙上去；又可以將它貼到村中的宣傳板上，彷然成為村上的流行標記。



到達村內的工作坊。



設計屬於自己的圖案。

村長登場、EVENT 增加

參加村中部份的活動，玩者將可碰見村長先生，並從他手上得到其他地方沒有的特別物品，作為參加活動的獎賞。此外，今集村中可供參與的活動亦比前作大幅增加；要得到特別物品的話，留意月曆、然後依時出席吧！



村長登場！

桌上的汽車模型，是參加「イブイブの日」的禮品。

紅白機遊戲、昆蟲、魚類大幅 VOLUME UP

最後，本作內供玩者收集、使用的紅白機遊戲、昆蟲、魚兒的種類和數量將會大幅增加；喜歡收藏道具，或者想在GC上重溫紅白機時代經典作品的話，相信本作都不會叫您失望而回。



要玩玩紅白機名作『麻雀』嗎？
LB20016 ◆



閒來無事釣釣魚......

新增活動一覽

七草の日	一人前の日
豆まきの日	故郷の日
乙女の日	スプリングデー
新緑の日	ゴミの記念日
こどもの日	サマーデー
七夕	村長さんの日
オータムデー	ウインターデー
はたらき者の日	イブイブの日

紅白機遊戲一覽	昆蟲一覽	魚類一覽
パンチアウト	アメンボ	メダカ
ベースボール	ダンゴムシ	ザリガニ
クルクルランド	ケラ	クラゲ
ドンキーコング3	カタツムリ	タイ
ドンキーコングJr.	アリ	ピラルク
五目ならべ	カ	カエル
麻雀	クモ	スズキ
ワリオの森	ミノムシ	イシダイ



提到『SSX TRICKY』這個名字，有留意運動遊戲的朋友或許會有些少印象；系列舊作『EXTREME RACING SSX』之前曾經在PS2上推出過。新一集遊戲將先後於GC及PS2平台推出；要感受將速度與花式融合、海外「超人氣」滑雪板比賽的樂趣？這個新作絕對值得您留意！

TEXT: KACHUN

PS2	2002年 2月
EA ● SPT	
5800日圓 ● DVD-ROM	
137KB	

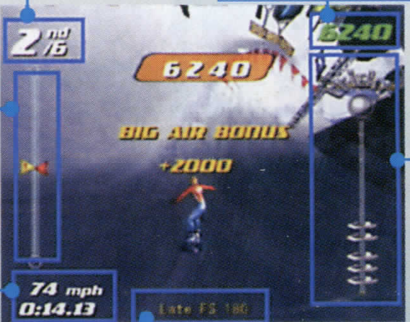
GC	2001年 12月27日
EA ● SPT	
5800日圓 ● 8cm光碟	
27 BLOCK	

超級大迴轉新作PS2、GC載譽而歸！

◆把握時間，盡量表現自己吧！

與前作相同，開發商將仍以在海外〔尤指北美地區〕極受歡迎的滑雪板競賽--「超級大迴轉」〔SUPER CROSS〕，作為今集『SSX TRICKY』遊戲的主題。所謂「超級大迴轉」，就是由6名參賽者，利用現今至流行的雪地運動滑雪板，進行以速度、花式決勝負的比賽。由於賽道多以落山斜道為主，而當中又設跳台等設施，故玩者除了要以最快速度到達終點外，亦可以藉騰空時間、做出各種華麗而醉人的花式動作；加上強勁背景音樂的襯托，「超級大迴轉」比賽的刺激和緊張感，您都可以本作內體驗得到。

遊戲畫面介紹



位置關係 顯示比賽時選手間的差距；左面黃色的三角形代表玩者所控制的選手，而右面的紅色三角形則代表其他敵人選手。

排名 顯示選手目前在比賽內的名次。

得分 表示目前的累積得分。成功做出各類花式的話，得分便會上升；但不能成功著地的話，便一分都拿不到。

臂上線索顯示計 成功做出花式的話便會累積，儲滿的話便可做出某些特殊花式。

速度 以公里顯示選手目前的滑行速度；速度下面顯示目前已花的時間。

花式 成功做出花式的話，該花式的名字便會在這裏顯示。

三種模式「TRICK」個夠！

本作主要包含下列三種遊戲模式：

SINGLE EVENT

選擇喜歡的角色和賽道，進行一場過的速度與花式競賽。模式預設3條賽道，但隨著在「WORLD CIRCUIT」內取得成績，可供選擇的賽道亦會陸續增加。模式亦可供2人遊戲使用。

◆輕輕鬆鬆，進行一場過的比賽。

WORLD CIRCUIT



◆在速度和花式兩方面，都盡量爭取擠身前三位。

挑戰模式內10條賽道，並以稱霸所有賽道為目標的錦標賽模式。比賽時，只要在速度和花式都進入前3名內，便可晉身之後的一輪比賽；而速度擠身前3名的話，更可以獲頒獎牌鼓勵。視乎所得獎牌的種類，玩者亦可得到一定分數，而分數將可用來提高選手的競賽能力。

PRACTICE


◆沒有對手的「FREE RIDE」。

讓您熟習遊戲內各項操作的練習模式；分為供自由滑行的「FREE RIDE」，和教授花式玩法的「TRICK TUTORIAL」兩種。

◆模式將詳細介紹各種花式的玩法。

各具特色的賽道



◆絕對是速度、技巧、和耐力的比拼！

包括一開始便可供選擇的3條賽道在內，全個遊戲將設有多達10條賽道；每條賽道都可謂各具特色，有路窄而多急彎的、有路直但需要作長時間比賽的。總而言之，要征服面前的所有賽道，稍為膽怯或沒有足夠的耐力是絕對不行的。另外，這些賽道分別都來自世界著名的滑雪勝地，當中包括法國的阿爾卑斯山脈等；一邊享受比賽、一邊欣賞四周風景，也不失為一件賞心樂事！

豐富角色任您揀！



◆選擇心水角色.....



遊戲開始時，可供選用的角色只有4名；但隨著在「WORLD CIRCUIT」內取得佳績，可供選擇的角色將會陸續增加。此外，每名角色所擁有的能力，包括速度、技術等都不盡相同；選擇適合自己風格的角色，盡情享受「超級大迴轉」競賽的樂趣吧！

主角外型設定、序篇流程、重要系統全公開！



由『天誅』系列的ACQUIRE開發、日本古代武士冒險活劇 --『侍 ~SAMURAI~』；經過上次的介紹後，相信大家對本作內容已經有了粗略的認識。在今次的續報中，筆者將會為大家進一步介紹有關遊戲內主角外型設定、序篇流程、以及系統等多項重要資料。有志成為新一代武士接班人的朋友，敬請密切留意！



TEXT：KACHUN

三款主角外型設定

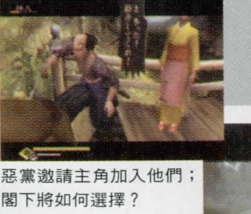
正如上次介紹中所講，在本作內玩者將可為主角設定外貌和衣飾；究竟具體情況是怎樣的呢？原來，開發商將會為遊戲主角準備三款風格截然不同的造型；在遊戲開始之前，玩者可以按個人喜好隨意選擇使用。除了三款造型以外，主角所穿著的服飾亦有多達8種選擇；而隨著「侍經驗值」的累積，可供選擇服飾亦會有所增加。



序篇流程率先睇！

本作在自由度方面可算是相當高；開發商除了把角色設定為「偶然地來到山卡的流浪劍士」外，其他如外型、性格、正邪、強弱等都全憑玩者決定。此外，玩者在遊戲內的每個行動或決定，都會對故事發展、結局有著重大影響。以下筆者將以遊戲序章為例，為大家介紹一下本作的基本遊戲流程。

在完成主角設定後，遊戲便會從本作舞台「六骨山卡」的入口「三角橋」正式展開。在這裏，玩者會見到少女「鈴」被「黑生家」惡黨襲擊及擄走的EVENT；這時玩者便要決定是否插手干涉。選擇干涉的話，與惡黨的戰鬥便會立即展開；即使決定不加干涉，玩者亦可選擇是否跟這伙人對話，甚至要求加入他們的組織。總而言之，選擇是十分個人和自由的；而每個不同的選擇，都將對故事發展、角色登場的先後、與及最終結局有著重大影響。



惡黨邀請主角加入他們；閣下將如何選擇？



在橋上碰上「黑生家」黨羽......

遊戲系統預覽

以下將介紹本作遊戲系統內的幾個重要組成部份：

生命計

遊戲畫面左下方設有一條綠色的「生命計」，顯示主角的生命值情況。受到敵人攻擊的話，「生命」將會被扣減，變成零的話遊戲便宣告「玩完」。此外，在某些情況下，玩者又可以選擇求饒或逃走以保住性命，但卻難免會被對手虐待及羞辱一番。



目前主角的生命值還挺高的，但火車經過之後......

肚餓呀？食蘿蔔啦！

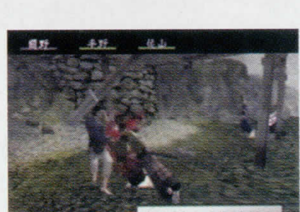
在本作內，主角可利用種於田裏的蘿蔔作為補充「生命計」之用；但偷東西吃畢竟是小偷所為，不知道決定扮演正義之士的玩者將如何選擇呢？



放下武士的尊嚴，偷蘿蔔吃！

編出必殺技

通過戰鬥，玩者將可為主角編製出強勁的必殺技；至於其他武技，則會視乎經驗值而在遊戲中突然閃出，又或者從道具的使用而編製出來。此外，即使是一般的小武技，亦可以讓它進化成一種強勁的招式。在本作內，武技的種類將多達250種。與此同時，只要能夠在敵人出招時作出準備防御，在特定的準確率下，主角將可從敵人處學得該種武技。



從戰鬥中編製出必殺技。

大打「爛仔交」

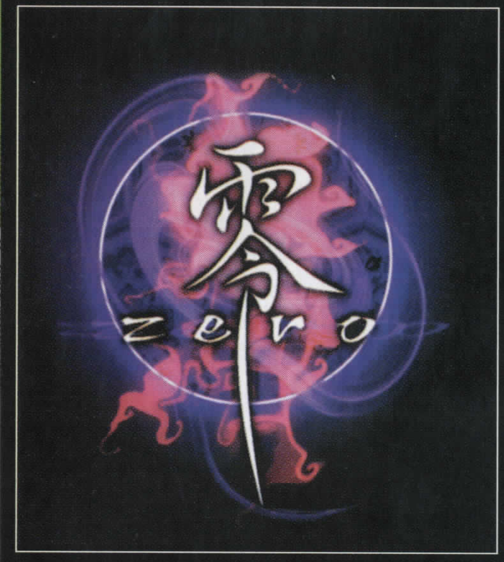
本作雖屬於冒險類別，但內裏的動作元素卻是遊戲廣受注目的原因之一。主角除了可以用劍使出各種武技、連續技、必殺技等動作外，又可以利用各種物件向敵人作出攻擊；例如可以將地上的酒桶踢向敵人等等。

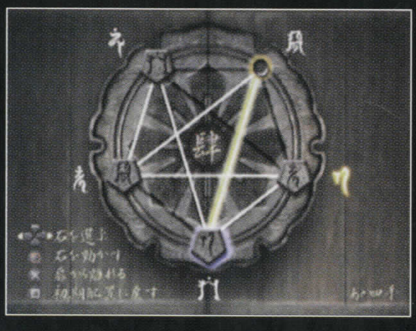
拿起酒桶拋過去！

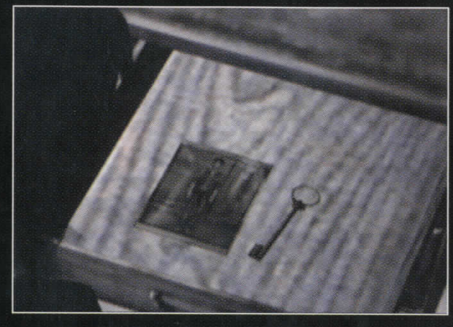
必先利其器

對於一個武士來說，刀除了是身份象徵以外，亦是他的「搵食工具」；所以，武士刀的勞損情況絕對不容忽視。畫面左下方的紅色條棒，將會反映主角配刀的勞損程度。勞損度每達到1000，便會令刀的堅硬度減1；在最壞的情況下，勞損度一旦再超過1000，武士刀便會折斷。要為「愛刀」進行保養維修的話，就只有請遊戲內「打鐵舖」〔鍛冶屋〕的師父幫忙幫忙喇！

對於經常需要戰鬥的武士來說，刀的勞損可說是在所難免。







經過我們在第24期的介紹後，相信對此作已有一定的了解，然而隨著發售日期日漸迫近，有關方面再公佈更多和遊戲相關的情報，序章將會先以真冬為主交代故事起因之經過，接下來的第一章才會圍繞深紅進入冰室邸內部的故事，而遊戲裡將會提供親切的遊戲系統的詳細說明。順帶一提，本作的官方網頁增加兩款特製的Wallpaper，有興趣的讀者不妨前往下載，網址是www.tecmo.co.jp。

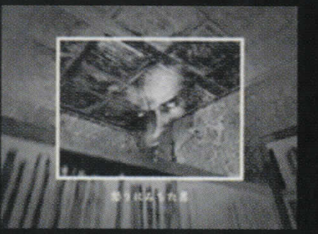
PS2	2001年 12月13日
TECMO ● AVG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
1800kb	

TEXT：AINHO

站在現實與古時之間的空間之上

將奇怪的物體拍攝下來－浮遊靈

大家都知道，其實靈體也有善與惡之分。然而在本作故事舞台的冰室邸之中，也有對主角沒有傷害的靈體存在，這些靈體就稱之為「浮遊靈」。當接近它們的時候，照相機便會出現黃色的光，表示感應到附近的存在，若是成功將它們攝影下來，就能夠強化照相機的能力，不過要注意隨著時間的流逝，它們會消失或是移至其他地方，故此玩者發現它們的存在時，便要行動迅速。至於浮遊靈在遊戲中會有幾多數目存在，至今仍然不明。

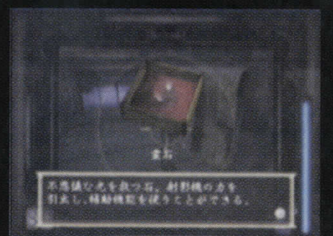






解開隱藏著的謎團－File

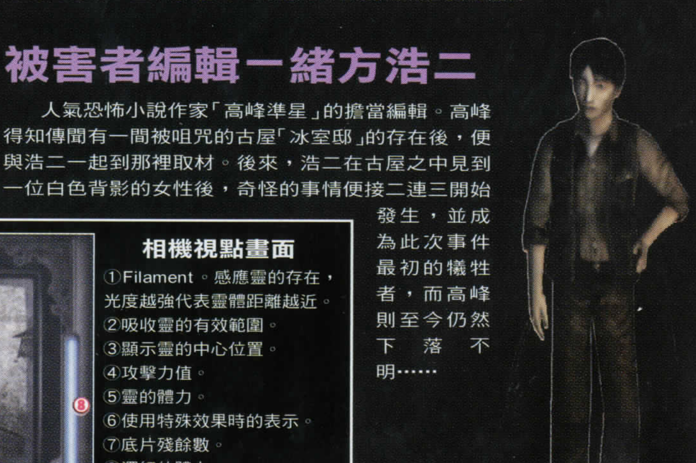
除了戰鬥之外，動作冒險遊戲當然需要作出探索的行動，不然便無法解開謎題繼續進行遊戲，而在「零ZERO」之中，每當附近有可疑的事物，真冬或深紅的視線便會轉移該處，情況就如KONAMI的「SILENT HILL 2」系統一樣，以免玩者走漏與故事有關的線索。至於遊戲畫面的右下方當出現發光的標記時，即表示附近有需要作出調查的地方，而隱藏於冰室邸內的道具，會在黑暗之中放出一些光芒，這時便要在附近進行調查，當中不乏一些對事件非常重要或有助解開謎團的道具，而擊倒靈體後出現的「靈石」道具，則是用作開動相機必要的能源。





被害者編輯－緒方浩二

人氣恐怖小說作家「高峰準星」的擔當編輯。高峰得知傳聞有一間被咀咒的古屋「冰室邸」的存在後，便與浩二一起到那裡取材。後來，浩二在古屋之中見到一位白色背影的女性後，奇怪的事情便接二連三開始發生，並成為此次事件最初的犧牲者，而高峰則至今仍然下落不明……



消滅靈體的武器彈藥－Film

曾經為大家講過，深紅唯一武器就是手上的照相機，但就需要底片方可繼續使用，而在遊戲之中，將會有多種不同效果的底片出現，型號數字越大，攝取靈體的威力便會越高，相對之所得的數量和機會非常少。除了一般的底片以外，其他的底片也有數量限制，強勁的靈體當然要用強力的底片才能成功對付它，相反地弱小的靈體只需使用普通的底片便可。至於玩者所攝取下來靈體的照片，均可保存於遊戲的相薄之中，供日後隨時作鑑賞之用。



相機視點畫面

①Filament。感應靈的存在，光度越強代表靈體距離越近。
②吸收靈的有效範圍。
③顯示靈的中心位置。
④攻擊力值。
⑤靈的體力。
⑥使用特殊效果時的表示。
⑦底片殘餘數。
⑧深紅的體力。
⑨攻擊靈時所獲得Point的表示。

綜合格鬥技「PRIDE」首次遊戲化於PS2上出現！

PRIDE

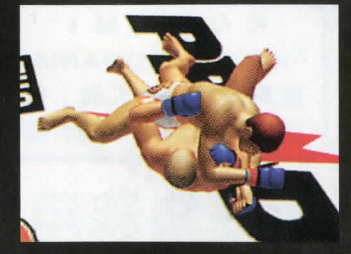
TEXT: AINHO

以綜合格鬥技「PRIDE」為主題的遊戲「PRIDE」，將會於PlayStation2上推出。今次CAPCOM開發中的「PRIDE」，其實是業界首次遊戲化的作品，而遊戲玩法是完全忠於現實的「PRIDE」來展開，遊戲中登場的人物均是實際存在的格鬥聯盟之成員，總勢多達二十名以上，全部均以實名登場。與選手展開激鬥的場面，將會呈現玩家眼前。若是想體驗一下這種樂趣，便勿切留意本作正式發售日期。

PS2	發售日未定
CAPCOM ●FIG	
價格未定●CD-ROM	
記憶容量未定	







臨場感十足的賽事

在強大的機能底下，無論畫面以至選手的動作表現，也是非常真實和流暢，激烈的比試將會呈眼玩者眼前。遊戲中登場的所有選手，無論表情或體格均是參照真實來製作，相似程度非常之高，令遊玩時的投入程度大大增加，而每位選手都擁有自己獨特的擅長技，如櫻庭和志的關節技、Heath Herring的打擊技等，當然還有不可缺少的基本攻擊打擊和關節技。



◆膝部攻擊！



◆一場激烈的重量級比拼！

◆在連續的強打下，將對手施以重創



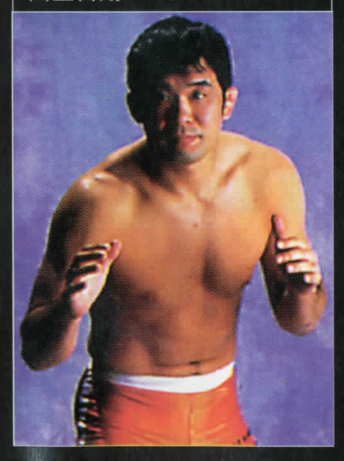
◆名副其實的攻防戰

遊戲模式

本作供1-2人遊玩。比賽規則可在各模式裡自行隨意更改，而比賽是以一對一的方式在擂台上展開。模式方面，除了GRAND PRIX、TOURNAMENT、ONE MATCH、SURVIVAL外，還有可將自創的選手作育成的CREATE FIGHTER MODE。各模式的ROUND TIME可設定最低的5分鐘至無限制。

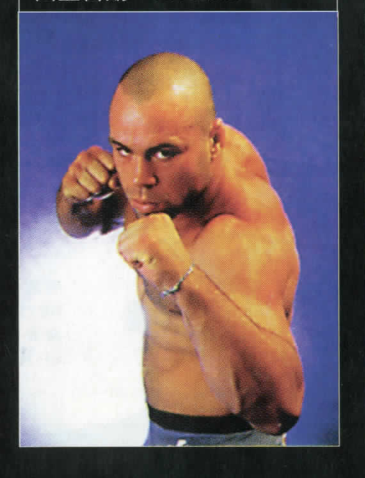
Kazushi Sakuraba

所屬：日本高田道場
出身地：秋田縣南秋田郡
身高／體重：180cm85kg
出生日期：1969/7/14



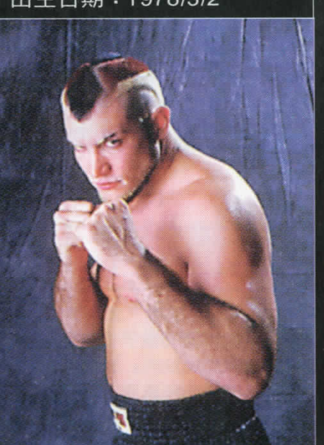
Wanderlei Silve

所屬：Shoot Boxing Academy
出身地：巴西
身高／體重：182cm90kg
出生日期：1976/7/3



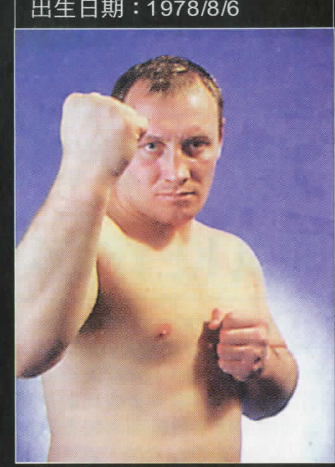
Heath Herring

所屬：Golden Glory
出身地：荷蘭
身高／體重：184cm109kg
出生日期：1978/3/2



Igor Vovchanchyn

所屬：Free
出身地：烏克蘭
身高／體重：176cm100kg
出生日期：1978/8/6







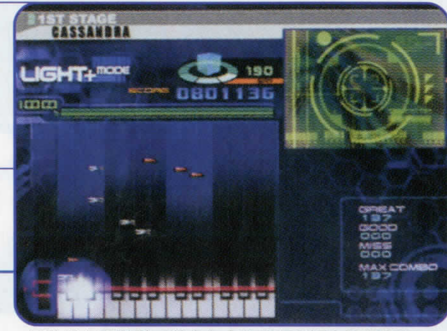


有時間的話，不妨也欣賞一下右上角的趣怪畫面。

PS2	發售日期 發售日未定
KONAMI ● SLG ● 售價未定	
DVD-ROM ● 記憶容量未定	
對應『KEYBOARDMANIA』專用控制器、MIDI 規格 KEYBOARD	

TEXT：KACHUN

KONAMI「二合一」遊戲第二彈！遊戲名字叫『KEYBOARDMANIA II 2ND MIX & 3RD MIX』，內容將包含系列兩套業務用「人氣」作品；自認是「KEYBOARDMANIA」的您，又豈可錯過以下的介紹？



原作的各項特點，將會在今次的家用版上如實重現。

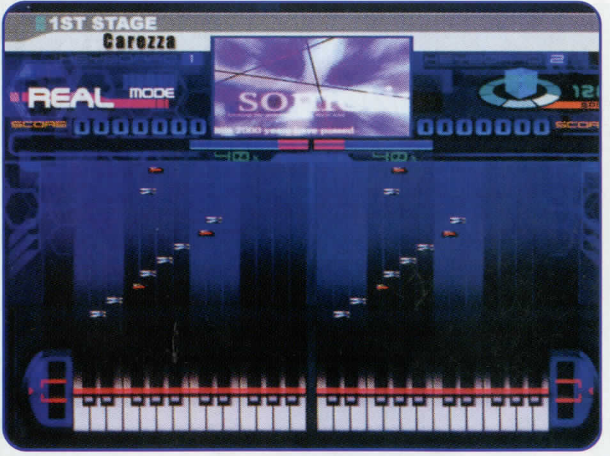
兩集業務用「鍵琴迷」合併登場！

可能係歷史上最令人頭痛的音樂節奏模擬遊戲 --『KEYBOARDMANIA』，系列最新作『KEYBOARDMANIA II 2ND MIX & 3RD MIX』已宣佈於家用主機PS2上推出；新一集遊戲內容究竟是怎樣的呢？在今集遊戲內，將一次過收錄業務用『KEYBOARDMANIA 2ND MIX』和『KEYBOARDMANIA 3RD MIX』兩套作品；原作的操作介面、系統、以至畫面配置等等都將被完全移藉。與此同時，兩套作品內、合共超過 50 首樂曲，都將於今次家用版中全數登場。以 PS2 的機能，遊戲無論在質與量方面，都將可做到同原作沒有兩樣；想在家用機上延續您的鍵琴夢？今次的『KEYBOARDMANIA II 2ND MIX & 3RD MIX』絕對值得考慮。

初接觸又自認沒甚麼音樂感的朋友，還是先選「LIGHT」吧！

適合不同人仕需要的難易模式！

『KEYBOARDMANIA』引人入勝之處，除了是可以一邊玩遊戲、一邊欣賞美妙樂曲之外，還有就是征服畫面上如「滂沱大雨」般降下音標的那種非凡滿足感；可惜，這亦是令部份玩家對遊戲「敬而遠之」的原因。為了照顧不同機迷的需要，開發商特別為新一集遊戲設定了多種難易度模式；從只玩半邊鍵琴的「LIGHT」，到專供真正高手使用、玩足兩個鍵琴的「DOUBLE」，都可以讓玩者視乎自己的能力和需要自由選擇。按步就班、並向成為一流鍵琴手的目標努力練習吧！



「高手向」的「DOUBLE」......觀眾切忌模仿！

超過 50 首歌曲俾您選擇！



『KEYBOARDMANIA』專用控制器將可於本作內繼續使用。

用真 KEYBOARD 玩都得？！

與前作相同，本作將支援『KEYBOARDMANIA』專用控制器；與此同時，大家又可使用家中真實的電子琴變成遊戲專用控制器。只要將坊間有售的「USB-MIDI」介面，連接對應 MIDI 規格的電子琴，便可輕輕鬆鬆、使用真實的電子琴來玩『KEYBOARDMANIA』遊戲；對於追求終極操作和真實感的玩家而言，這無疑是天大喜訊呢！



用其他對應 MIDI KEYBOARD 來玩，真實感 TRIPLE UP！



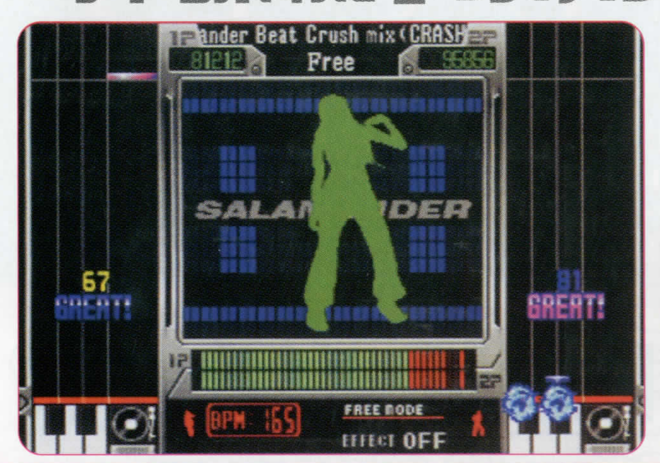


廣大「捽碟」愛好者請注意：開發商KONAMI即將在家用主機PS上，將業務用『BEATMANIA 6TH MIX』及『BEATMANIA CORE REMIX』兩個作品合而為一，實行以一個遊戲滿足大家兩個願望……

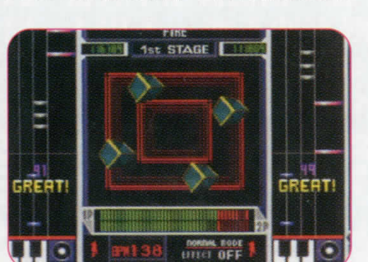
PS	2001年 1月31日
KONAMI ● 5800日圓	
CD-ROM ● 2 BLOCK	
對應『BEATMANIA II DX』、『BEATMANIA』專用控制器；對應DJ STATION PRO	

TEXT : KACHUN

2 IN 1 第一彈！「捽碟機」家用新作強勢登場！


「人氣」新作繼續登場！

隨音樂節奏及畫面提示拍動按鍵、讓您體驗做DJ樂趣的『BEATMANIA』系列，又快將有新作在PS上登場喇！今次名為『BEATMANIA 6TH MIX + CORE REMIX』的最新作，將會把業務用『BEATMANIA 6TH MIX』以及『BEATMANIA CORE REMIX』遊戲二合為一，讓您在一個遊戲內、享受兩個街機「人氣」作品的樂趣。將它稱之為新作，當然不單單是移植兩個業務用遊戲啦；開發商特別為今次家用版遊戲，加入了多首原作所無的歌曲，而當中更包括KONAMI「年末超大作」--『METAL GEAR SOLID 2 -SONS OF LIBERTY-』所用插曲的REMIX版。喜歡『BEATMANIA』的話，今次的家用版您又豈能錯過？


看準音標與紅線重疊的一刻按下去....

對應器材之一『BEATMANIA II DX』專用控制器。

輕輕鬆鬆換換色……

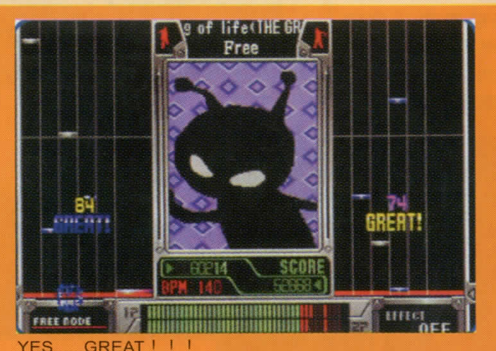

預設的顏色……

今集遊戲將設有「COLOR CHANGE」機能，讓您為遊戲背景配上自己喜歡的獨特顏色；無論是螢光黃、抑或是反光綠，都可以讓您在遊戲內自由選擇。在陶醉於音樂與遊戲之前，先為畫面添上反映個人獨有品味的顏色吧！


要選哪一種色呢？

松田優作 名劇歌曲也登場！

在新增歌曲方面，除了之前提及的『MGS2』插曲外，更提供包括由日本已故著名演員松田優作（即CAPCOM開發中『鬼武者2』的主角模特兒）主演劇集《探偵物語》兩題主題歌曲的REMIX版本給大家選擇。雖然大家可能未曾欣賞過這齣名片，但曲目選擇增多，對於玩者來說畢竟也是件好事。



YES......GREAT！！！





DC	發售日期 未定
NEC Interchannel ● AVG	
6800日圓 ● GD-ROM	
記憶容量未定	

2Dアドベンチャーゲームの新たなるカタチ

INTERLUDE

インタールード

在11月18日，NEC Interchannel於日本東京國際展覽館舉辦的Event「感謝Fans日SPECIAL 2」，與過往一樣，仍然吸引了大批Fans入場，整個會場擠得水洩不通，人山人海，每個攤位前也出現一條長長的人龍。會場上，廠商除了售賣自廠或各社的作品相關之商品外，更一口氣發表多款新作，其中將在明年於DC上推出的「INTERLUDE」，雖然是列入為2D AVG遊戲，但故事和表現手法也別於同類作品，再加上人設方面由堀部俊郎擔當，相信會是一款令人值得期待的作品。

TEXT: AINHO

為甚麼眼前甚麼東西都看不見？

為何街上空無一人，使我感到十分之孤獨……

Parallel Story

本作的主角，是一名普通的高校生。一天，主角和幼年時已經相識的玉城麻衣子乘坐電車上校中，偶然遇上了丸藤泉美，然後畫面突然轉移到在家中的和邊綾，而這就是全員共通的故事。本編中，各角色將會有自己獨立的故事，分別是主角和玉城麻衣子篇、丸藤泉美篇及和邊綾篇這三個部份。雖然大家的情節內容會有所不同，但與故事主題都有非常密切的關係，玩者能透過以各角色不同的角度，來了解故事的進展，或解開一方被隱藏著的事實，然而隨著時間軸和場所的吻合，將會看到共通的劇情出現。



STAFF INTERVIEW

在製作員的訪問中談及到，一般AVG遊戲只著重背景和文字這兩方面，但「INTERLUDE」則有所不同，文字盡量會以圖像來表達，故此本作動用了膨大的Event數量，單是遊戲的每一天就有數百張動畫出現，其感覺與一套OVA動畫十分相似，並且希望能將全部內容收錄於一枚GD-ROM內。至於遊戲之中，當然不會缺少選項分歧點出現。

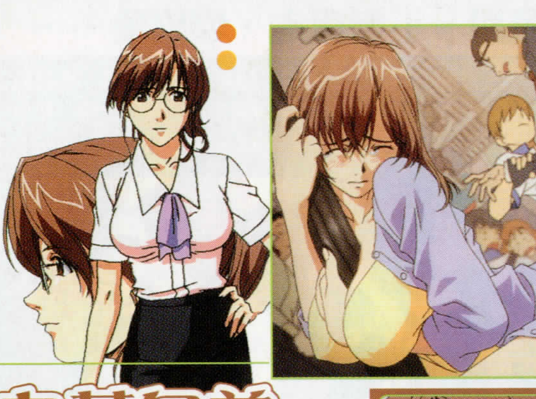
苑崎透

Long Shot部門所屬。總監督兼劇情擔當。

堀部秀郎

插畫師。主要負責雜誌封面、PC遊戲的角色原畫，而這次則兼任人設及總作監職位。







丸藤泉美

一名打政府工的公務員，一直過著樸素的生活，每天也是上班下班不斷地重復。但是在某一天，泉美於工作中得知一些奇妙的資料後，自此她的平凡日常生活便起了很大的變化。之後，泉美眼前出現一對男女，男的以善良的態度向泉美談話，可是女的卻不滿他的態度，一時衝動一手將泉美推倒地上。





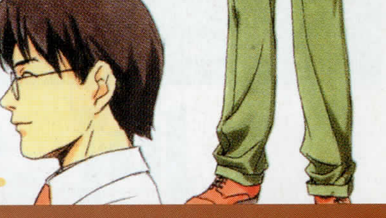


杉浦

充滿各種謎團的人物，隨著故事的進展，主角將會接二連三遇上他。

冬木

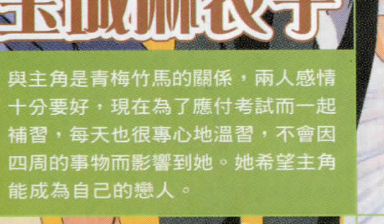
有份策劃一項代號為「Pandora」的Project之一員，與泉美同是公務員，對於泉美發現機密資料並沒有向她說出任何話。性格溫厚，對任何人十分友善就是他的個人優點。



Character

...... Character





玉城麻衣子

與主角是青梅竹馬的關係，兩人感情十分要好，現在為了應付考試而一起補習，每天也很專心地溫習，不會因四周的事物而影響到她。她希望主角能成為自己的戀人。





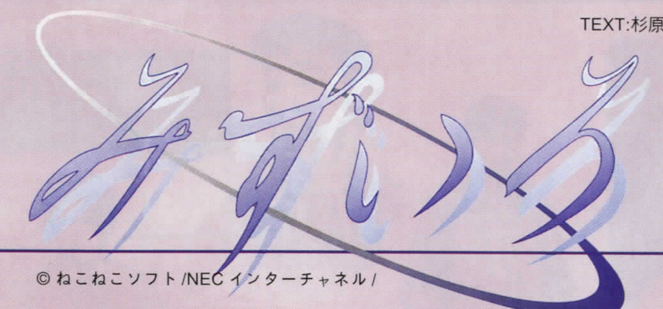
和邊綾

一位神秘的女子，生處在一個沒有任何人類氣色的世界，她每天都到無人的學校中望向黑板，下校時便到弓道場練習。





TEXT:杉原



DC	2002 年 春
NEC INTERCHANNEL ● AVG	
6800 日圓 ● GD-ROM	
記憶容量未定	

回憶甦醒之時

本作是一隻傳統的文字冒險遊戲，為了加強可玩性，當然不會只有平鋪直序的故事。遊戲以描述小時候主角與一眾女孩邂逅的前章，與進行主線故事的本編構成。雖然前章只有非常短的劇情，然而根據玩者的選擇，對本編故事起著十分大的影響。在前章敘述的「回憶」，將會是主角與女孩之間感情的關鍵。於過去亦埋下了一點謎題的伏線需要在本編解開，令故事的發展更為有趣。

不要離開，不要流走，緊緊地……

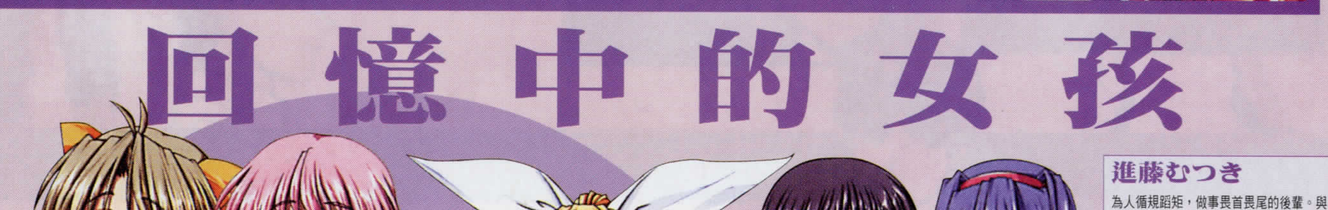
又一隻 PC 人氣戀愛冒險遊戲移植 DC。溫馨感人的故事，柔和的 CG給人舒服的感覺，均為這隻傳統文字冒險遊戲的吸引之處。在小時候的回憶中出現的女孩們，與你一起編織一段動人的戀曲……











進藤むつき

為人循規蹈矩，做事畏首畏尾的後輩。與雪希是同學，亦同是委員會會員的關係，二人說話的機會十分多，因此而認識了主角。在主角面前她會比平時顯得更為惴惴不安，說話亦吞吞吐吐。然而她好像是因為某件事才變成這樣子……

誕生日：8 月 14 日
身高：159cm
BWH：84cm/57cm/83cm

片瀨雪希

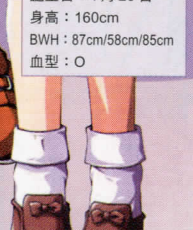
主角的義妹。在小時候來到主角的家後一直住在一起，因此對主角抱著仰慕之情。性格天真溫柔，而且擅長烹飪的美少女。在兩親都不在的主角家裡一手包辦所有家務，因此即使經常欺負日和與清香的主角，在她面前也抬不起頭來。

誕生日：5 月 7 日
身高：151cm
BWH：80cm/56cm/81cm
血型：A

早坂日和

做事慢半拍而且有點「失暈」，與主角青梅竹馬的女孩。很多時候因為不能對處周圍的事情而顯得慌忙失措。獨特的說話方式與她口中經常掛著的擬聲詞給人深刻的印象。

誕生日：4 月 23 日
身高：160cm
BWH：87cm/58cm/85cm
血型：O



小野崎清香

與日和同樣是主角小時候認識的女孩，現在是主角的同學。為人好勝，與主角碰面的話就必會演變成罵戰（但清香多數會動手動腳……），這種關係由小時候開始一直維持到現在。擁有「砂繪」這個奇怪的興趣。

誕生日：10 月 23 日
身高：147cm
BWH：78cm/56cm/79cm
血型：A

神津麻美

比主角高一年級的學長，初次與她相遇是在高中的時候。經常獨自沉思，給人感覺穩重，可以說是「天然」的女孩，然而她自我中心的言行卻令對方十分困惑。對不擅於與人溝通的麻美，主角卻十分積極地逗她說話。

誕生日：8 月 3 日
身高：167cm
BWH：92coW60cm/87cm
血型：B

石川冬佳

DC版追加的新人物。擔任主角的家庭教師，性格冷靜的大學一年生。對自己及其他人的要求都很高，以一大堆道理壓倒別人的理論派。由於言詞嚴厲令她十分容易被人討厭，主角也是與她對立的關係，但她本人卻對其他人的看法不太關心。

誕生日：？
身高：164cm
BWH：85cm/56cm/84cm
血型：？





由水谷とおる，即甲斐智久老師擔任人設的人氣戀愛AVG《同窗會》，曾經分別推出過《AGAIN》與《REFRAIN》兩套作品。本作是把上述兩套作品混合，重新制作的遊戲，因此命名為《AGAIN & REFRAIN》。現在先為大家回顧這兩款作品的故事及登場的角色。

DC	2001年 春
NEC INTERCHANNEL ● AVG	
7200日圓 ● GD-ROM	
記憶容量未定 ● 對應VGA	

TEXT：杉原

兩段屬於相同時空的平行戀曲

STORY of AGAIN

由不二男舉辦的忘年會（年終聯歡會），集合了「那時候」的成員。高中三年級的夏天，參加了網球部宿營的11人，在年半之後，再次聚首一堂。到底走上各自的道路的他們，在這年半來有甚麼改變？未能傳達的感受、不能忘懷的回憶、新生的情愫，戀愛的氣息正在吹散……

若林鮎

與主角久保達也是青梅竹馬的關係，亦一直傾慕著他。然而由於達也本身比較鈍感，因此未能誠實地面對。

小早川瑞穗

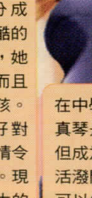
與鮎同樣不能誠實面對達也，但她是因為自己病弱的身體令人擔心而感到自卑，才有如此表現。

佐伯夏奈子

看上去十分孩子氣的夏奈子，卻是唯一正在蜜運中的女孩。對達也來說，她只是朋友白石龍助的後輩兼戀人，但龍助的態度急轉令二人的距離慢慢縮短。

緒方靜香

在眾人中唯一已投身社會的靜香，舉止亦顯得十分成熟。與較為冷酷的外表完全相反，她是個體貼細緻而且重視家庭的女孩。原本是鮎的好對手，但因某事情令她退出網球部。現在正為弟弟健太的事煩惱。



狩野真琴

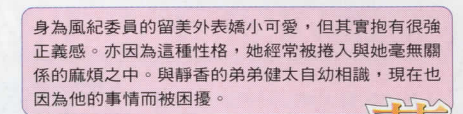
在中學時代擔任圖書委員的真琴是個樸素內向的女孩，但成為兼職模特兒使她變得活潑開朗起來，現在已經是可以做到兼顧學業與工作的努力家。

秋山みどり

充滿朝氣而且食欲旺盛，積極開朗的性格是綠的魅力所在。在喜歡說話的她四周永遠笑聲不絕，沒有沉悶的空氣。從中學時代開始，她與瑞穗已經是好朋友。

STORY of REFRAIN

由真琴負責策劃，不二男舉辦的忘年會終於揭幕。得到魚占的提議，由洋介率領的樂隊「XAX」舉行倒數演唱會。踏進零時，另一個《AGAIN》隨著新的一年的到來，正式揭開序幕。



葦月留美

身為風紀委員的留美外表嬌小可愛，但其實抱有很強正義感。亦因為這種性格，她經常被捲入與她毫無關係的麻煩之中。與靜香的弟弟健太自幼相識，現在也因為他的事情而被困擾。

櫻井雙葉

喜歡花朵、紅茶與洗衣煮飯等家務的雙葉，是財閥鞍掛家的女傭。勤快的她對少主不二男照顧得無微不至，雖然不擅長思考，亦十分冒失，但仍然非常努力於工作之中。



槙村智子

靜香的弟弟健太，與留美的班主任。初來步到的時候經常受到達也與靜香的幫忙，但現在已是一位經驗豐富的教師。最近被一件因健太而起的事情困擾著。

橘みちる

與主角達也入讀同一所大學，甚至課外活動與小組也與達也一起。因為她能與任何人和睦相處，所以小組內的男生都對她十分傾慕。生於富豪之家的她有齊得到幸福的條件，但有一件事卻使她非常煩惱。



ELYSION エリュシオン ～永遠のサンクチュアリ～

TEXT: AINHO

人氣插畫大師橫田守先生，憑著其獨特個性的設計風格，由他所負責人設的AVG遊戲均深受歡迎，而Terios昨年於PC上推出第二作的「ELYSION ~永遠的Sanctuary~」，相隔一年時間後，最近發表決定移植往Dreamcast上！因為今次DC版削除了大家想看的東西，廠方為了彌補這一點，於是加入了一些新要素，當中已肯定的就是追加一名DC版新原創角色Charlotte Muller，而其他的則有待廠方日後的公佈。

DC	2002年 春
NEC Interchannel ● AVG	
6800日圓 ● GD-ROM	
記憶容量未定	

ELYSION～永遠的Sanctuary～
解開島上一間豪宅內所隱藏的秘密

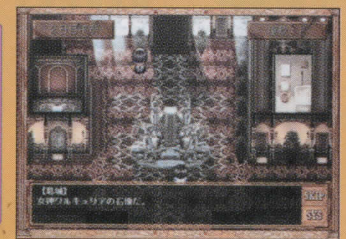
一次的邀請而來到這個孤島上

一名柏林醫大病院的內科醫生葛城遼一，由於醫療事故的問題，所以辭去了其職務，之後的一年間便一直過著惰性的生活。直到某一日，他再次重踏醫療之道的時候，意志被一名神秘人的一句話所動搖：「為這人擔當私人醫生，保證你將得到莫大的報酬」。在膨大的金錢誘惑之下，遼一答應那人的要求，接著便出發乘坐直昇機前往「聖．瑪莉亞島」（St.MARIA ISLAND）會見委託人。



「ELYSION」Game System Check

本作與一般閱讀文字方式進行的AVG遊戲略為不同的是，玩者將可操控主角（葛城遼一）於島上四圍移動，可在地圖移動畫面上選擇想到的地方。隨著達成特定的時間和場所，將會有Event發生。遊戲的故事裡每天分成五段時間，在電腦版整個故事是共有21個結局之多，但現時就未知DC版會否有所增加，而CG數目則多達200張以上。



於壯麗的洋館內遇上四位美麗的女傭

Mirei Ohara 大原魅麗

Birthday:12/3
Height:164cm
B91/W59/H87

於富裕家庭出生的少女，18歲，性格外向率直。由於她在偶然之間下從父親的電腦裡看到他的生意遇上問題，而受到一間叫武裝商船團所威脅，所以便決定放棄入讀音樂大學的夢想，到Padrino家族的屋敷當女傭。東京都出生。18歲。

Diana Hardy

Birthday:9/21
Height:160cm
B82/W56/H84

可能是貴族家庭出生的關係，性格有點內向，除了朋友少外，還不喜歡與人談話，以致沒有人能為她解開心靈和關心她。在一年前，父親突然帶她到聖．瑪莉亞當女傭，由那邊家族代為養育。伯明翰出身。18歲。

Giovanna Rossellini

Birthday:10/10
Height:168cm
B92/W58/H88

於南部意大利的一般家庭長大的她，性格活潑開郎，對任何人也十分友善。因為家族在和Padrino對敵時被打敗，所以為了和Padrino家族和解，而來到那裡作「血之新娘」前的準備。西西里島出身。19歲。

Christy McClain

Birthday:6/15
Height:172cm
B89/W58/H88

對藥物知識非常豐富的她，由於父母創立的藥物公司在研製新藥時發生爆炸，以致所有家人也死去。事後McClain知道此事原來是由Padrino一手策劃的，於是便以女傭的身份進入他的家找尋線索。可是，McClain不經不覺在Padrino生活已接近二年了……紐約出身。20歲。

Teo Padrino

Padrino家族的大富豪，是18世紀中經營海洋貿易的武裝商船團的首腦其中一名兒子，現在他繼承家族的遺產和事業。

Silviana

Padrino的秘書，十年前兩人經已相識，擁有預知未來的特殊能力。就是這樣，她利用這種力量，去謀取Padrino家族莫大的利益。

Sword

他的名字有劍客之意思的男子，是Padrino絕對信賴的人，現職Padrino的保標於他的家中居住。北愛爾蘭出身。

Maria Padrino

Teo Padrino的孫女，每月都會到島上探望爺爺，然而Padrino也十分痛錫她，只會在Maria面前才露出笑容。馬來西亞出身。18歲。



DC版原創角色—Charlotte Muller

從她所穿上的服裝來看，相信同樣是Padrino屋敷的女傭之一。雖然她的年齡只有15歲，但性格卻非常剛強。至於其他有關她的詳細資料，則有待日後的繼續報導。

戰鬥系統大檢閱！

TEXT: KACHUN



將於12月初在GBA上推出的全新RPG遊戲--『MAGICAL VACATION』；經過之前的介紹，相信大家已經對本作有了概略的認識。今次將會為大家披露有關本作戰鬥系統的具體內容；在遊戲推出之前，一齊來為遊戲作最後檢閱吧！

GBA	2001年 12月7日
NINTENDO ● RPG	
4800日圓 ● ROM帶	
電池記憶 ● 對應通訊 CABLE	

戰鬥系統詳解

本作所採用的戰鬥系統屬於指令輸入型的TURN制BATTLE；由己方及敵方輪流選擇指令進行戰鬥。以下將分述系統內各項值得留意的重點。

戰鬥指令


KICK · PUNCH〔キック · パンチ〕
屬於物理攻擊指令，毋須消耗MP。


防御〔ぼうぎょ〕
指示角色作徹底防御的指令。

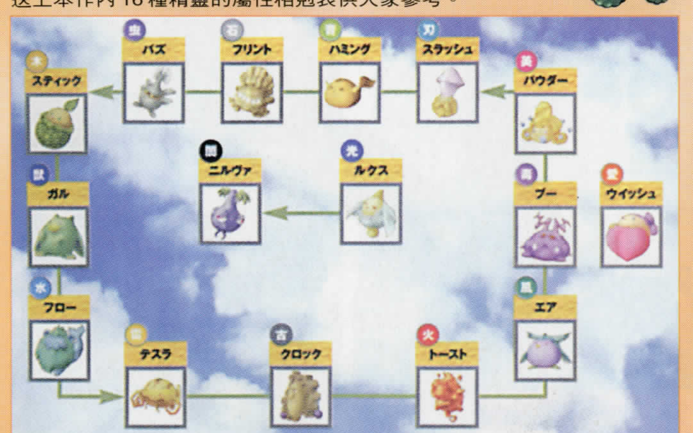

逃走〔にげる〕
命令逃出戰鬥的指令。


道具〔アイテム〕
使用道具的指令。

魔法
構成戰鬥的主角部份--魔法；各個角色擁有的魔法，都可以在這裏使用，但會消耗MP。

精靈的屬性和種類

魔法的運用將是戰鬥時不可或缺的重要部份。在本作內，主角雖然可以直接使用魔法攻擊；但能夠召喚精靈使用的話，魔法攻擊的威力將可大大提升。正如上次介紹中提過，遊戲內的精靈共為16種，每種都有屬於自己獨有的屬性。以下送上本作內16種精靈的屬性相剋表供大家參考。

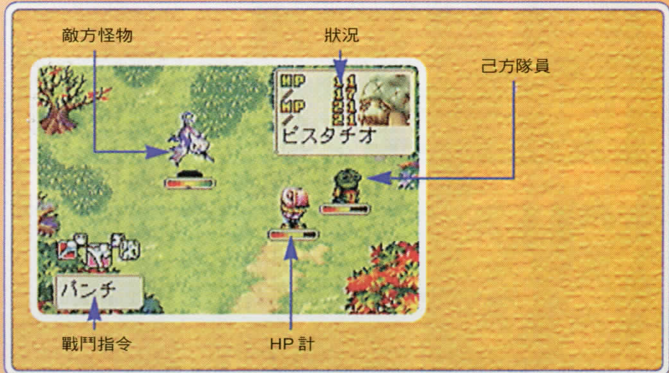


※註1：箭咀方向顯示戰鬥時精靈屬性間相剋的情況。
※註2：除了「光」和「愛」以外，「闇」屬性的「ニルヴァ」將剋向其餘所有屬性。
※註3：「愛」屬性的「ウイッシュ」與其餘任何屬性精靈都沒有任何相剋關係。

精靈的數目	1	2	3	4	5	6	7隻
魔法的威力	2	4	8	16	32	64	128倍

戰鬥畫面

敵我雙方可以組成最多6人的部隊。戰鬥時，隊中角色將分為前、後衛，兩者的攻擊條件將受到一定程度的限制；例如來自後衛的物理攻擊，有時會有攻擊不到的情況出現。




◆屬性相剋，魔法攻擊的威力自然大增！

當敵人使用魔法攻擊時，假設己方有剋制對方屬性精靈的話，在不召喚精靈的情況下作魔法攻擊，都可給予對方極大的傷害；相反，如果己方有被屬性相剋的精靈的話，該精靈同樣會受到極大創傷。

精靈 COMBO

所謂「精靈COMBO」，其實是指攻擊時召喚同屬性的精靈，並使用與精靈相同屬性的魔法的話，便可以使用到威力更強的魔法；這招最適合在對BOSS戰時使用。


◆遊戲內主角將會邂逅不同屬性的精靈。

◆看來大家已成為同伴了！

◆利用通訊CABLE，從友人處得到自己不懂的魔法。

精靈數目與魔法威力

不論屬於敵方抑或己方，在同一畫面下最多只可以召喚7隻精靈；召喚後使用相同屬性魔法的話，便可如下表般令攻擊威力倍增。當然，這情況同樣會發生在來自敵方的魔法攻擊上。


◆對付強敵，最緊要係人多勢眾......



一向有留意RPG、尤其是SRPG的朋友，相信對INTELLIGENT SYSTEM的『FIRE EMBLEM』系列都不會感到陌生。系列最新作--『FIRE EMBLEM 封印之劍』將被帶到手提機GBA上推出；且看這個傳統名作能否憑藉全新主機再續傳奇......



PS2	2001年 冬
NINTENDO ●SRPG	
售價未定 ●ROM帶	
電池記憶	

TEXT：KACHUN

全新舞台、全新故事！

今集故事的舞台將會是「艾利般王國」〔エレブ王國〕；由於地理上被夾於「艾多魯尼亞王國」〔エトルリア王國〕和「比倫王國」〔ベルン王國〕之間，就算發生一些小爭執，亦不會對王國的整體安定構成影響。可是，自從向比倫王國「利基亞」〔リキア〕的侵略開始後，這爭執就被弄大了。作為統籌對抗比倫王國、「費利家」〔フェレ家〕之繼承者的主角「萊爾」〔ロイ〕，正率領軍隊向敵陣邁進......

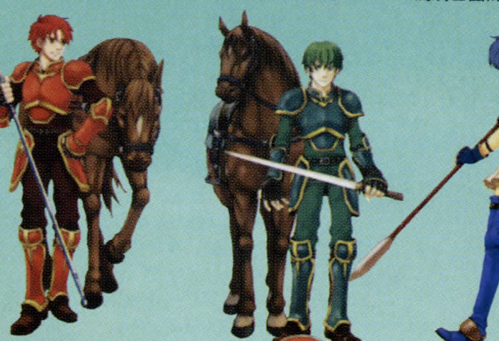
登場人物介紹

目前距離遊戲正式推出尚有一段時間，手頭上有關本作的資料其實並不多；最後只能為大家送上有關今集遊戲的角色介紹。待收進一步消息後，定必再大家繼續報導。

阿倫〔アレン〕
費利家的騎士。

蘭斯〔ランス〕
同樣是費利家的騎士，且深受信任和重用。

莎莉〔シャニー〕
艾迪沙〔エデッサ〕天馬騎士團的見習騎士。



萊爾
今集遊戲的主角；代替有病的父親率領費利家的軍隊展開戰鬥。

奧魯圖〔ウォルト〕
為費利家效力的少年，亦是萊爾乳娘的兒子，與萊爾情同兄弟。



莉莉娜〔リリーナ〕
萊爾父親朋友、「利基亞」諸侯同盟盟主「奧斯迪亞侯」〔オスティア侯〕的女兒；是位活潑而好管閒事的少女。



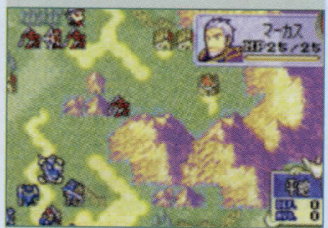
馬加斯〔マーカス〕
費利家的騎士；對萊爾而言可說是教曉他戰鬥的啟蒙老師。

遊戲內容率先曝光！

一直以來，『FIRE EMBLEM』都是以充滿魅力的故事和優良而平衡性高系統而深受廣大遊戲迷所認同；作為系列首個在手提機登場的『FIRE EMBLEM 封印之劍』，上述的優良傳統將會被一一保存。以下將先同大家預覽一下今次遊戲各部份的精彩內容。

遊戲流程

與前作相同，本作屬於「本格派」SRPG遊戲；遊戲將會以敵我輪流發出指令的TURN制形式進行，通過不同策略進行戰鬥，達成一定條件後便可獲勝。



指揮己方軍隊作戰。



戰鬥場面一瞥。

升級與轉職

累積如經驗值等數值，玩者可以為部隊進行轉職〔CLASS CHANGE〕，並令部隊的戰鬥能力有所提升。



成功升級的話，便可以轉成擁有更強能力的職業。

各種各樣的EVENT

隨著遊戲的進行，將出現各種不同的EVENT，遊戲的趣味和故事性大大提升。



優良的故事性絕對是系列的成功因素之一。



當然少不了各式各樣的道具啦！

SUPER MARIO ADVANCE 2

TEXT: KACHUN



遊戲內容全面剖析！

上期曾經同大家介紹過有關『SUPER MARIO ADVANCE 2』所含的精彩內容；今次將會更深入，對這個GBA新作作出完全解剖，實行同大家一齊睇真D！故事背景究竟講甚麼？如何選用主角？主角們又會有些甚麼新動作？看過下文後您便會一清二楚。

GBA	2001年 12月14日
NINTENDO ● ACT	
4800日圓 ● ROM帶	
電池記憶 ● 對應通訊CABLE	

為幫助YOSHI、拯救公主而展開的大冒險！

某一日，主角MARIO〔マリオ〕和LUIGI〔ルイージ〕，聯同PEACH公主〔ピーチ姫〕來到「恐龍LAND」〔恐龍ランド〕的「若斯達島」〔ヨースター島〕；可是，後者卻突然間消失得無影無蹤。二人在島上四出查探，發現了一種不可思議的蛋，並孵化出一種叫YOSHI〔ヨッシー〕的龍。「一種外表如龜般的妖怪出現，並用魔法將我們關進蛋內……」YOSHI對兩人說。今次公主失蹤事件，相信一定也是這妖怪幹的好事。於是，MARIO和LUIGI便出發，展開拯救YOSHI和PEACH公主的冒險旅程！



◆頂向「問號方塊」，YOSHI便會出現眼前。

兩個主角用邊個好？

正如上次介紹中提過，玩者在本作內可以隨意選用MARIO或LUIGI；除了個人喜好以外，玩者究竟應該如何選擇呢？原來，兩名主角在能力方面上是有少許分別的，例如LUIGI會比MARIO跳得高些；而在每版遊戲開始前，遊戲都會讓玩者選擇使用哪名角色。所以，玩者大可先了解兩名角在能力上的差異，然後視乎各版的情況，選用不同的角色應付。



◆由於跳得較高關係，LUIGI停留空中的時間也相對較長。

【LUIGI特徵一覽】

- 跳躍力比MARIO高，但速度則較慢。
- 擲出的火球便較MARIO的彈得較高。
- 騎著YOSHI時，吃掉的敵人會較易吐出。
- 在水中較難下沉。

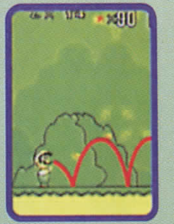






◆LUIGI明顯比MARIO跳得較高。

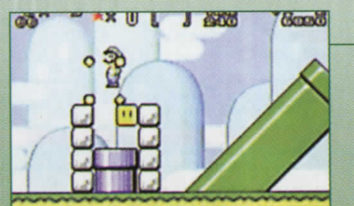




◆紅線顯示擲出火球的軌跡；LUIGI擲出的會彈得較高。

新動作、新花式！

在角色動作方面，本作繼續了超任版『SUPER MARIO WORLD』的傳統，主角們各項精彩動作都將於本作內繼續登場。與此同時，今集又新增了多項新動作，令主角的動作更趨多樣化，其中包括取得斗蓬後讓主角變成「MANTEAU MARIO〔或LUIGI〕」，能夠在天空飛翔，或者通過轉動斗蓬擊倒敵人等。喜歡「本格派」動作遊戲的話，本作肯定讓您「過足癮」呢！



SPIN ATTACK

MARIO〔或LUIGI〕變大的一刻，身邊的方塊也將被破壞。



MANTEAU MARIO

除了可以飛天之外，更可以通過轉動斗蓬攻擊敵人。



向上投擲

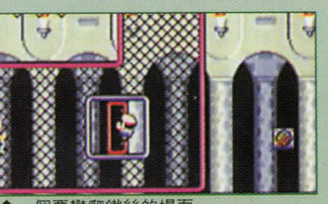
將手上的龜殼向上投，可用來破壞位於較高位置的方塊。

從「若斯達島」出發、展開冒險旅程！



最後為大家送上遊戲第一版--「若斯達島」的精彩畫面；隨著遊戲的進行，敵人與陷阱的難度、分岐點等都會相繼增加，大家千祈要打醒十二分精神啊！

◆一版集齊5枚「DRAGON COIN」，便可以獲得1 UP獎勵。



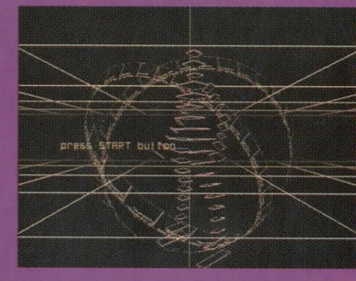
◆一個要攀爬鐵絲的場面……

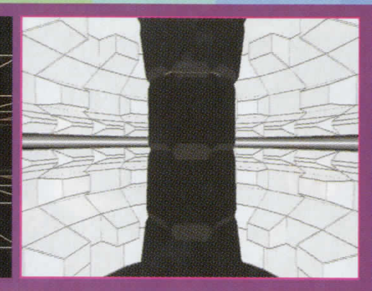


◆「若斯達島」的老大--IGI〔イギー〕。

STORY OF REZ

在人口過多，龐大至無法整頓的網路社會中，網路系統已無法阻止不斷增加的網路犯罪。為了解決整個問題，人類製造了一個新的系統中樞「PROJECT-K」，並用人工智能「eden」作為系統的核心。由於「eden」的誕生，系統正慢慢接近完成的階段。不過「eden」在接受了過多的資訊後，開始對自己的存在和所做的行為有所懷疑，並自我進入了昏睡狀態……玩者的目的，便是要在實體化後的電腦空間中尋找「eden」，沿途攻擊（HACKING）已受病毒感染的防火牆（FIREWALL）。能否令「eden」甦醒，便要看玩者的HACKING（射擊）能力了……



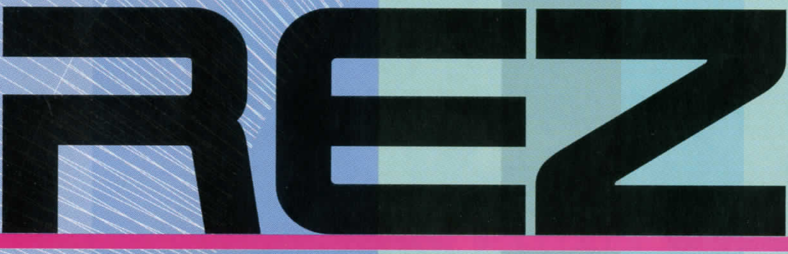


PS2	2001年 11月22日
SEGA ● STG ● 6800日圓	
CD-ROM ● 54KB以上	
對應TRANCE VIBRATOR	

DC	2002年 11月22日
SEGA ● STG ● 6800日圓	
GD-ROM ● 9 BLOCKS	
對應VGA BOX,震動器	

光、影、震動與**電子音樂**組成之**迷幻旅程**

TEXT：時雨



REZ

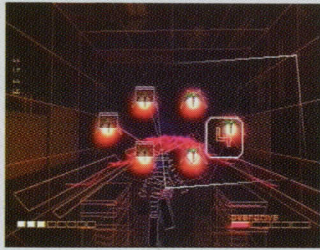
《REZ》的樂趣，實在很難用文字去表達出來，因為它刺激玩者的不是腦的思維，相反，玩者的腦越不去思考，《REZ》反而更能產生快感。正如遊戲的宣傳字句一樣：「Feel it, don't think.」，這樣才是玩《REZ》時的應有態度。

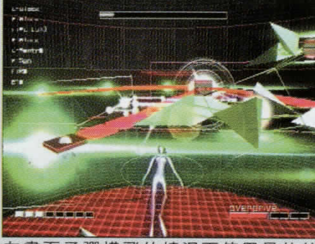
SYSTEM

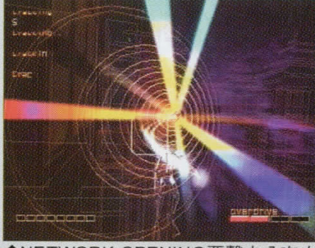
如果單單是形容《REZ》的玩法，筆者會說它是一套「沒有普通子彈，只有LOCKON攻擊的《PANZER DRAGOON》」。玩者在遊戲中做的事，基本上只是用CURSOR去瞄準面前的敵人，然後按X掣去用LASER攻擊即可。玩者也可以按實X掣去同時LOCK ON最多八個敵人，然後放開X掣發射出LASER，一次過將所有已LOCK ON之敵人消滅。敵人射出來的子彈也可以用這方法擊落。

除了普通攻擊之外，玩者還擁有一種強力的必殺攻擊「OVERDRIVE」。基本上玩者可以視它為射擊遊戲的「炸彈」，在使用後畫面上的所有敵人和子彈都會被一掃而空！

遊戲中共有五個sub-system，而它們每個都有10個LAYER，每個LAYER的最後都有一顆名為「NETWORK OPENING」的物體，將它消滅後玩者便可以進入下一個LAYER。而在到達最後一個LAYER時，該sub-system的FIREWALL（頭目）便會出現。FIREWALL的攻擊大都非常猛烈，而且耐力極高，玩者隨時要和它們作戰三至五分鐘以上才能將之消滅。


LOCKON敵人後射擊，玩法簡單易明


在畫面子彈橫飛的情況下使用最佳的OVERDRIVE


◆NETWORK OPENING要擊中八次才會開啟


◆這樣具攻擊性的FIREWALL在電腦世界存在嗎？

音樂和射擊的關係

《REZ》的最大特色，是當玩者在射擊的途中，會不自覺地產生出有強烈節奏感的電子音樂。在按發射掣的時候、LOCK ON的時候、LASER發射的時候、和敵人被消滅的時候都會有音效產生。只要玩者有效率地去將敵人擊倒，便可以產生出屬於自己的音樂了！


玩者在進行攻擊的時候，也不妨按節奏地按X掣來「打BEAT」！

「氣樂REZ」模式

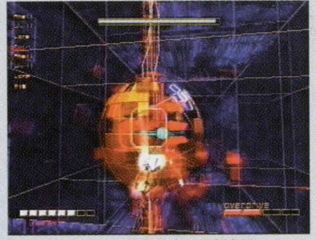
如果玩者主要是想享受《REZ》的音樂，而沒有打算放太多心血在射擊方面的話，大可以利用遊戲提供的「氣樂REZ」模式。這模式中的敵人不會射出任何子彈，而玩者本身也是處於無敵狀態，用來練習是最好不過的了。

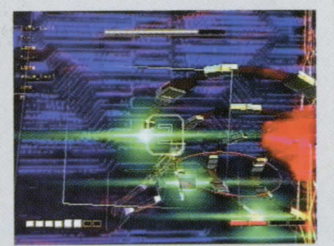


率先公開！FIREWALL攻略法

area 1 THE EARTH

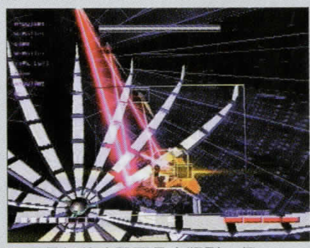
頭目的第一形態是一個球體，它的外牆可以射破，使其露出中央的部份後，便集中攻擊它的弱點（綠色的圓形）。之後頭目會伸出大量觸手，而這些觸手的尖端會射出子彈，不過它們應不會對玩者做成威脅，而且相反，觸手的尖端也是這頭目的另一弱點！當玩者將頭目的體力扣至剩下五分一左右時，它便會進入第二形態，這時在它的周圍會出現一個高速旋轉的圓環，不過玩者不用理會它，只需集中攻擊位於中央的綠色圓形弱點即可。

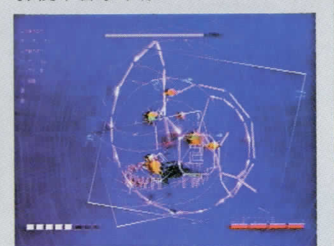

FIREWALL的外牆是可以破壞的


瞄準觸手移動的軌道，即可一次過LOCK-ON全部觸手

area 2 THE MARS

最初玩者無論如何攻擊，都不能夠傷害到頭目分毫。直至被頭目吸進體內，找出當中的弱點（一架小型的太空船）後，這時攻擊才會有效。當玩者第二次被頭目吸進體內後，它會伸出四至五隻觸手，當中發光的觸手會放出大量子彈，玩者這時最好向著觸手的尖端狂連射，務求盡快將它們消滅，否則讓三四隻觸手一同向玩者攻擊，那麼玩者只有用OVERDRIVE才能解圍了。過了這一關後，弱點的小型太空船會再次出現，這時不用猶豫，向著它狂射吧！它的攻擊十分疏落，只要玩者不斷連射，敵彈便不會擊中你。

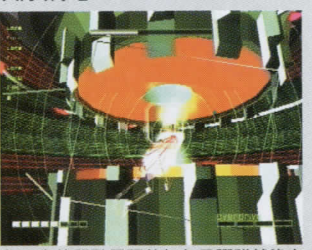

頭目最初的攻擊不是太猛烈，但……


在頭目體內的攻擊就會變得極之密集，要速戰速決！

area 3 THE VENUS

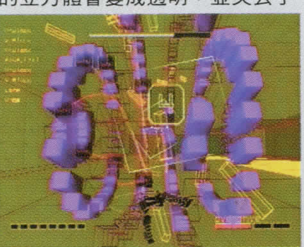
這個頭目的外型有如一座要塞，玩者在攻擊時要一層層地將之破壞。首先要對付的是要塞的外部砲台，這些砲台會射出大量LASER，碰到它們便會受傷。不過只要玩者小心一點，在砲台接近前就將它們破壞，應該不會構成威脅。在第二階段要塞會放出大量戰鬥機出來攻擊玩者，由於敵人數量極多，玩者不宜用LOCK ON來對付它們，改用不斷連射會比較好，必要時可用OVERDRIVE來解圍。通過了這一輪攻擊後，玩者便會進入要塞內部。要塞的中心部周圍由於有外牆包圍，在它打開之前玩者都無法傷到它。這時大家應專心攻擊敵人外圍的紅色子彈，等到中心打開後才集中火力攻擊它。

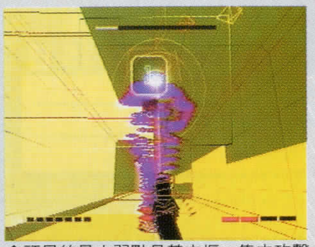

對著要塞的戰鬥機群不斷連射！


在要塞的弱點周圍的紅色子彈雖然沒有太大機會擊中玩者，但大家也要當心

area 4 THE URANUS

這個頭目比想像中容易對付，基本上它是由中樞（發光的物體）和四周大量的立方體所組成。那些立方體會不斷高速移動，並掩護著中樞部份。玩者攻擊立方體並不能令頭目受傷，但被攻擊後的立方體會變成透明，並失去了保護中樞的作用，這時才是攻擊的好機會。在戰鬥的過程中這些立方體會變成其他形狀，但基本的戰術是沒有分別的，加上敵人的攻擊並不猛烈，要擊敗它並不困難，只是較花時間而已。

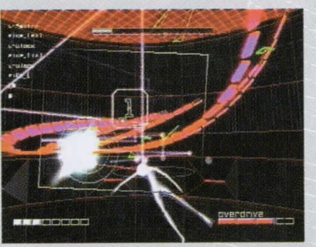

◆攻擊這頭目時玩者要顧前又顧後

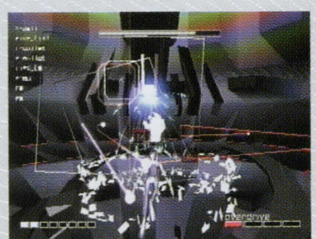

◆頭目的最大弱點是其中樞，集中攻擊它吧

area 5 EDEN

在EDEN的外圍，有一層又一層的防禦系統，它們的攻擊方法雖然不同，但構造也是大同小異的，玩者只要集中攻擊中央的光點即可將它們擊破。留意在每個防禦系統消滅後都會留下POWERUP ITEM，玩者要立即取得它們（遲少許也會拿不到）。

到達了EDEN內部後，玩者會面對兩個高速旋轉的圓環，它們射出來的子彈雖然不會瞄準玩者來射，但大家也要小心為上。當破壞了圓環後，在畫面上、下方的「塔頂」便會打開，露上弱點，這時玩者應集中火力攻擊它。當玩者扣去它五分一能源後，「塔頂」會再次關閉，而下面的圓環也會復活，重新開始攻擊玩者。之後玩者要重覆上述的步驟五次，才可以成功將EDEN救出！


◆外圍防禦系統共有四層，位於中央的光就是其弱點


◆塔頂打開後，不用理會敵人的攻擊，瘋狂向它連射即可！

爆機之後新增模式 beyond

在完成了遊戲之後出現的「beyond mode」，內裡共有三個特殊模式，它們在達到某些條件時便會慢慢解禁。

Direct assault

出現條件 完成AREA 5

這是將五個AREA一氣呵成去玩的模式。難易度和SCORE ATTACK模式相同。而遊戲背景的顏色玩者也可以更改。

LOST AREA

出現條件 完成AREA 5/累積遊戲時間超過5小時

隱藏關。雖然沒有頭目，但途中敵人的攻擊非常猛烈，難易度不低。

TRANCEMISSION

出現條件 在LOST AREA中取得第一位

玩者可以隨心所欲地擊落畫面上任何物件的FREE MODE，玩得好的話可能比正常關數更能達到迷幻的效果！

FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP

GC	2001年 11月15日
EA ● SPT	
6800 日圓● 8cm 光碟	
29 BLOCK	

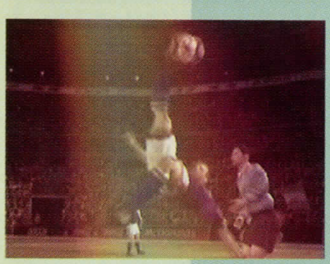
TEXT: KACHUN



GC 推出以來首個足球遊戲 --『FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP』。名字對於喜愛足球遊戲的朋友來說絕對是家傳戶曉；除了挾著 FIFA 公認、明年日韓世界杯正式授權遊戲產品這「虛名」外，今集遊戲究竟還有沒有值得玩家花錢購買的理由？









睇睇操作先！

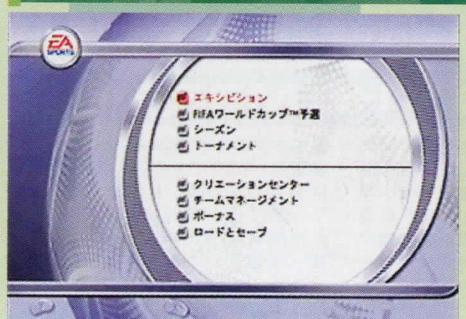
以下是本作的基本操作表；緊記後，就要立即到球場進行艱苦的「特訓」囉……

基本操作一覽

操作鍵	進攻	防守
CONTROL STICK	盤球 / 踢球方向	球員移動
A 制	地面傳球	轉到最接近皮球的球員
B 制	高空傳球	剷截
C STICK	ONE-TWO 傳球	-
X 制	射門	攔截
Y 制	加速	
L/R 制	假動作 / 弧形球	-
Z 制	走直線〔電腦操作球員〕	-
START/PAUSE 制	暫停選項	

※射門或傳球時會視乎玩者按制時間的長短，決定球員踢球的力度。

有咩模式好玩？



◆豐富的遊戲模式。

在主畫面的「GAME MODE」〔ゲームモード〕，可以找到本作內含的主要遊戲模式；以下將大家一一介紹。

EXHIBITION〔エキシビション〕

表演賽模式；讓 1 至 4 名玩者，選遊戲內兩支球隊，進行一過比賽。



◆無論是球會抑或國家隊，都可以在模式內自由選擇。



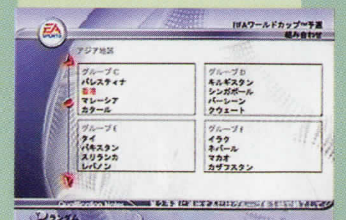
◆ 90 分鐘兩無紀錄，只有在加時分出高下。

FIFA WORLD CUP〔FIFA ワールドカップ予選〕

從遊戲內 4 個賽區，選擇其中一支國家隊進行世界杯外圍賽，爭逐明年日韓世界杯決賽周參賽資格。各賽區所採用的賽制形式是預設，而玩者則可以為分組賽重新抽籤。

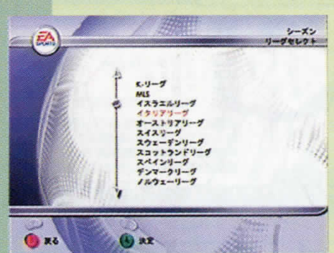


◆代表香港、擊敗日本！



◆在這畫面下按 Y 制，便可以為分組重新抽籤。

SEASON〔シーズン〕

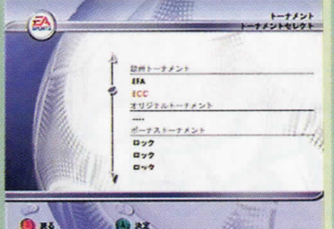


從15個國家聯賽中，喜歡的進行聯賽式遊戲；在若干聯賽中更可以讓玩者進行杯賽遊戲。

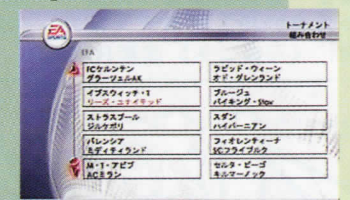
◆以歐洲為主、共15國聯賽都可以在模式中使用得到。

TOURNAMENT〔トーナメント〕

預設有歐洲「ECC」和「EFA」兩項比賽〔近乎現實中歐洲聯賽冠軍杯和足協杯〕，讓您體驗杯賽遊戲的樂趣。此外，在「CREATION CENTER」自設的杯賽，以及在「FIFA WORLD CUP」模式內達成一定後出現的多種「BONUS TOURNAMENT」，都可以在這裏玩到。



◆達成一定條件後，「BONUS TOURNAMENT」便會陸續被開啟。



◆如現實中歐洲足協杯的「EFA」杯賽。

CREATION CENTER〔クリエーションセンター〕

讓您設計全新球員、球隊、聯賽、及杯賽的原創模式；同一時間，玩者亦可以對遊戲原有的球員、球隊的資料進行修改。



◆自設原創球員......



◆成立屬於自己的球隊。

TEAM MANAGEMENT〔チームマネージメント〕



為遊戲內任何一支國家隊及球會、進行正副選球員、陣式、戰術、個別球員位置、踢球風格、以至球員轉會等有關球會管理方面的設定。

◆戰術、陣式、出場陣容等等，都可以在這裏決定。



◆卡路士BONUS CARD！

BONUS〔ボーナス〕

在遊戲內達成一定條件後，新增的「BONUS TOURNAMENT」和獲贈的「BONUS CARD」都可以在這裏進行確認。

LOAD & SAVE〔ロードとセーブ〕

讀取及儲存遊戲資料。

一個地地道道的FIFA遊戲！

這個在任天堂全新主機GC推出的『FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP』，可算是徹頭徹尾、地地道道的『FIFA WORLD CUP』足球遊戲。遊戲可謂「完全繼承」了EA『FIFA』系列的一貫內容及風格；世界上共122支國家隊、加上237間著名球會，都可以讓您在本作內使用得到。著名球星的出現自然不在話下，而玩者又可以隨意將他們重新設定，甚至創造一些「球壇超新星」，或者是一些現實中並不存在的原創球員。在比賽方式方面，由於今集是以明年日韓世界杯為主題，故在一般各地的聯賽、杯賽以外，又設有模擬世界杯比賽的「FIFA WORLD CUP」模式；從外圍賽到決賽周，讓您完全體驗進軍世界杯、登上世界最高峰的漫長征途。除了內容缺乏點點新意外〔遊戲內容基本上同早前推出的PC版可說是一模一樣〕，要做定熱身、準備迎接明年世界杯決賽周的來臨，本作亦算是個不俗的選擇。



◆向世界杯冠軍之途邁進！



◆內容多樣化，絕對是『FIFA』系列一貫的優點。

操作有革新，抵讚！

正如之前所講，本作不論在內容以至畫面、動作等方面，都繼承了系列一貫的特點；然而，開發商特別強化了今集遊戲的傳球系統，令遊戲時戰術的運用、變化、及趣味性相對提升。由於AI方面的改良，今集由電腦控制球員更懂得視乎玩者的打法和比賽狀況作走位配合；無論是高球抑或地面傳送，玩者在本作內都可以做到如現實般「交空位」、而非單單「點對點」的傳送。傳球、射球力度由按制時間長短所控制，大大提高了遊戲的自由度，亦可以真真正正、讓玩者自行為隊友作出「致命傳送」。至於「THROUGH RUN」、「ONE-TWO」的設計，亦令到整套操作系統更趨完整。



◆配合隊友作出直線傳送。



◆用按制時間按制傳球力度。

真實感始終欠奉......

儘管具備一套說起來頗稱完備的操作系統，但缺乏其他方面的配合，亦很難為廣大的足球遊戲迷所認同；今次的『FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP』可能就是這樣的一個例子。畫面描繪細緻、漂亮與否暫且不說，但作為一個成功足球遊戲最重要的元素--流暢度，本作卻似乎有點略嫌不足。球員的動作與玩者的操作除了有不協調的情況外，『FIFA』一貫讓皮球、球員在草面「飄移」這弊病仍沒有得到改善；球員好像在草面「溜冰」似的，而皮球則像被磁牆壓在球員的腳下。時慢的動作此起彼落，實在令玩者無所適從。綜合來說，本作在資料準備、操作系統的設計方面尚算可以，但遊戲流暢度不足、球員動作生硬等缺點，卻令遊戲很難俾到玩者宛如置身現場的真實感。



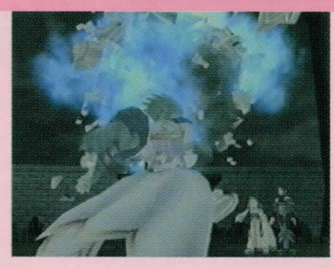
◆流暢度不足，令真實感大大下降。



◆球員動作略嫌生硬。









櫻瀨虎姬為人物設定的作品《刁蠻公主》終於在先日正式推出了，沒有讓大家失望的是作品跟原著小說有九成接近，而且加上三可琴乃和關智一等出色聲優作配音，令玩者的投入程度大大提升呢！《刁蠻公主》這套RPG作品其實是源自角川書店的人氣小說，是由憐田省治先生作為原著，今次遊戲化的故事也是以小說故事作為基礎改編而成，當中不少精彩的橋段和對白也可以在遊戲之中看到，欣賞過小說原著的朋友對遊戲絕對有親切感。

刁蠻公主

著名角川小說作品躍升電視螢光幕！

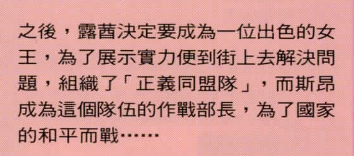
PS2	2002年 11月29日
角川書店 ● RPG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
243KB以上	

在遊戲本身而言，相比起RPG來說作品是更為傾向AVG，可是內容之中是有難度調整，所以喜歡RPG式戰鬥和戰略的朋友和享受故事和演出的朋友也可以滿足到呢！全遊戲也是以3D動畫的形式進行，加上原著的設計和配音，令作品的動畫味道十分濃厚。愛輕鬆進行冒險的朋友，這位刁蠻公主一定是好同伴來（笑）。現在便由筆者來介紹遊戲的內容吧~

TEXT:小悠

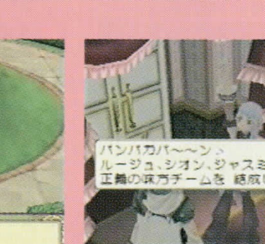
刁蠻公主的快樂物語

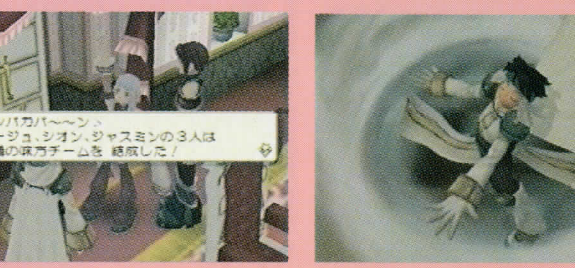
那是一個很久很久之前的故事……在和平的王國SLIVER BELL之中有一位十分開朗的女孩子，她的名字叫露茜，是承繼這個國家的公主來。露茜身邊有兩位青梅竹馬的朋友一直隨著她成長，一位是溫柔而愛操心的斯昂，而另一位是獨立而可靠的安祖。有一天，幼小的露茜在皇宮的庭園與二人玩勇者救公主之時，大臣給公主一個壞消息……女王被咀咒石化了。國家失去女王，而年幼的露茜被迫要繼承王家傳說之中，危險的力量「龍之力」。心意已決的露茜跟二人說：「我希望你們成為我身邊的聖騎士……去吧！！」所謂的聖騎士，是為防龍之力暴走而擁有鎮龍奧義，守護公主的騎士。可是露茜也心知道這個極危險的事情，最後也和二人約定，當她的暴走阻止不了的時候便得出手殺掉。而時光飛逝，露茜也來到成人之日了。SLIVER BELL的國王身付重病，令國民十分擔憂國家的命運。困惑的宰相便希望藉著公主18歲的成人，希望與鄰國進行政治性質的相睇。露茜因為這事情而感到重大打擊，因而控制不了自己的情緒令龍之力暴走起來。為了成為公主的聖騎士，斯昂完成了10年的修行回到SLIVER BELL，可是他回來看到的是凶暴化了的露茜。聖騎士所使用的鎮龍奧義是一種對術者負擔極之大的魔法，一生之中只能夠使用三次的危險魔法來，但為了拯救露茜，斯昂決定削掉自己生命。這件事情讓國王了解斯昂是露茜不可缺少的人，於是他便成為公主的護衛。而經過這次事件之後，露茜決定要成為一位出色的女王，為了展示實力便到街上去解決問題，組織了「正義同盟隊」，而斯昂成為這個隊伍的作戰部長，為了國家的和平而戰……



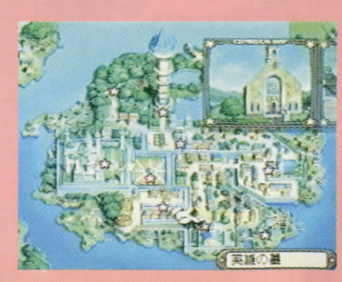










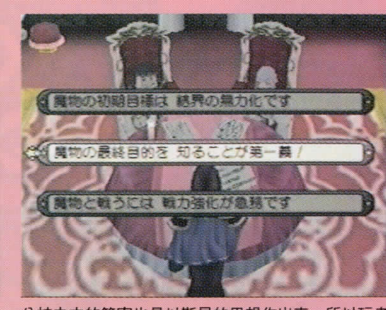


單元形式的故事流程

這個遊戲是以一個一個單元的形式來進行，每一個單元的故事也是有主題和預定完成需時多少。玩者在遊戲之中是擔任斯昂的角色，不論是行動和戰鬥也是以他的身份作出決定。在故事之中大部份的分岐問題也是有三個答案給玩者選擇，答案主要是會影響到斯昂和其他人之間的好感度，也會影響到故事劇情的部份發展。當中也有一些是必須要問的問題，這時候玩者便需要回應全部選擇才可以繼續故事。除了故事流程之中的分岐選項外，戰鬥也是遊戲的主要內容之一。另一方面，在不同的地方冒險是可以找尋到寶物，這個是在遊戲之中的寶物圖鑑中查看得到的寶物，玩者在 OPTION 之中可以找到寶物 Collection 選項。最後在 OPTION 之中是可以選擇遊戲的難度，一共是有三個難度可以調整，一是著重故事流程而戰鬥簡單的 EASY，二是故事和戰鬥並列的NORMAL，三是富戰略性而分岐較多的 HARD，玩者可以隨著自己的喜好來選擇遊戲難度呢!



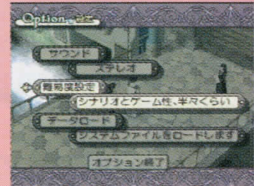

CG 動畫的質素也不是差勁呢，小說中的名場面也一一再現於螢光幕上。



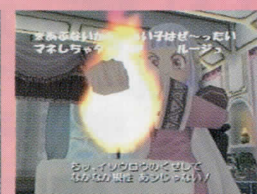
分岐之中的答案也是以斯昂的思想作出來，所以玩者也需要代入斯昂的立場中選擇才會有理想的效果。



這個便是寶物圖鑑，可是在遊戲的初段實在是什麼也沒有……（汗）

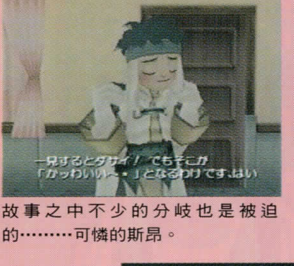


在 OPTION 之中可以調整遊戲的難度，筆者建議大家玩 NORMAL。

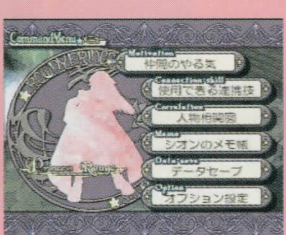

極富動畫風格的RPG！加上配音實在是不俗呢，若然大家懂得日文的話一定會大笑起來~

好感度與戰鬥的影響

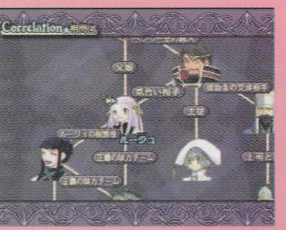




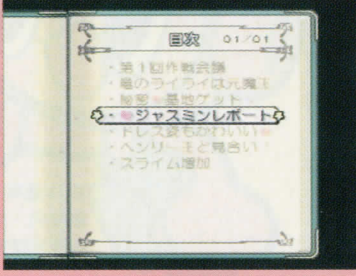
故事之中不少的分岐也是被迫的………可憐的斯昂。



在一般時候按△掣的話便可以在 MENU 之中選 Motivation 查看同伴的好感度。


Correlation 之中可以看到人物關係圖，對玩者了解故事是有幫助的。

好感度是這個遊戲之中十分重要的關係指標，斯昂雖然是露茜青梅竹馬的朋友，可是玩者是需要考慮到露茜的性格來選擇答案，才可以提升對她的好感度。而好感度的提升和下降也是以五夥星來顯示，一星為ヘロヘロ，兩夥星為ダラダラ，三夥星為ポチポチ，四夥星為ホイホイ，五夥星為ブンブン。玩者作出不同的行動，會令同伴的好感度提升或下降，以露茜和謝絲美為例，當玩者說了對露茜有好感的話時，露茜的好感度會上升，可是謝絲美的好感度便會下降了。而好感度這東西的上升和下降也是有不同程度，有些答案和行動是對好感度沒有影響的，玩者必須要注意呢。另一方面好感度是對戰鬥有重大影響，人物之間能否進行連續攻擊也是需要人物之間一定的好感度才可以使用。要在分岐之外的方法提升好感度，在城中買禮物送給對方是一個好選擇，一次的外出之中是可以買十件東西，同樣一方面提升的好感度另一方面又會下降，好好的注意哦!

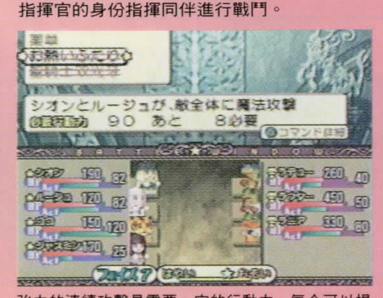


Memo是記錄了斯昂每一天做的重要事情，玩者忘了什麼也可以回顧。


戰鬥在遊戲之中也一定的難度，玩者是需要以指揮官的身份指揮同伴進行戰鬥。



指令之中也會影響同伴的信心，信任他們的話便讓他們自己行動吧!



強力的連續攻擊是需要一定的行動力，氣合可以提升，犧牲了每TURN的時間換來的是超強力的攻擊!



PS	發售日期 發售中
NAMCO ● ACT	
4800日圓 ● CD-ROM	
1 Block	

MR. DRILLER G

ミスタードリラーグレート

掘掘掘！向「Mr. Driller」之路前進！

有「掘地GAME」之稱的《Mr. Driller》，最新作《Mr. Driller G》已正式登場！除了移植街機之外，還有全新製作的家用機模式，充滿故事性的「Scenario Driller」！

text by 阜林

由基本開始

雖然之前的介紹已提及了玩法，不過在這裡也不厭其煩的，向初接觸的朋友解釋一下。玩者能夠控制角色向上下左右四個方向掘，以100m為單位，目標是掘出一條通到最深處的路。當然不會這樣輕易的讓玩者達到目標了，沒有掘走的上層石塊，是會塌下來把角色壓死的。另外還有一個「空氣計」，數值是會隨時間及破壞堅硬的「×磚」而下降的，若不能及時補充的話，當氧氣耗盡時角色也會死掉。



Driller上達之道

老生常談：「不斷練習！」話雖如此，不過遊戲中還有一些，非常實用的技巧及注意點的，好好掌握這些的話，說不定深度成績會突飛猛進也不定！

1 向上掘：對於「死因」多是被壓扁的朋友來說，是一個減少這些情形的方法。當然不是所有頭頂上的石塊都掘走啦！主要的「目標」是那些不同色而疊在一起的單一石塊。向橫掘開通道後，最好先掘頭頂再向下掘，在上面的石塊便沒這麼快跌下，有時間走。

2 別為一棵樹放棄整個森林：經驗不足的朋友，常會花時間於解決那些被多塊「×磚」圍著的空氣，結果得不償失。其實那些「×磚」的下方，一定有令它消失的「×磚」存在，只要在它們下面掘，製造機會令「×磚」消失，空氣便不難得手了。

3 破壞「×磚」：雖然破壞「×磚」會扣20%空氣，但是有時候得到了空氣，卻陷入了「×磚」圍成的死胡同，這時候便要掘走「×磚」了。那20%由剛得到的空氣抵消，而過程中空氣減少的速度會慢一點，看似「無數」，實際是賺了兩三米路程的。



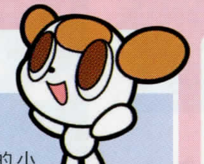


《Great》的新要素

《Mr. Driller G》的可選用角色增加至6人，根據每個角色的特性，運用難度也分為了EASY（初心者）、MIDDLE（中級者）及HARD（上級者）三類。

人物增加至6人！

初心向



Puchi

進（Susumu）所養的小狗，懂得人話及家務的「天才」。移動及掘地雖然慢，但是可以跳上兩塊石的高度，不容易被石塊所困。

Horinger Z

Driller研究所開發的機械人，除了掘地外也會做家務，由於訓練AI的關係而住在Anna家。移動速度最慢的它，卻能夠抵住兩次石塊的壓下。



中級向

堀進（Hori Susumu）

主角。由於父親的關係而成為driller，也是最接近「Mr. Driller」稱號的少年。三集以來的能力都相差不大，屬平均型的人物。

Anna

在《Mr. Driller 2》開始出場，為挑戰進而跑到東京來的女driller。除了移動及空氣消耗比進快一點，也算是個平均的角色。



上級向

堀大藏（Hori Taizou）

進及當的父親，遊戲《Dig Dag》系列的主角。所有能力及空氣消耗都是最高的…

堀當（Hori Ataru）

進的哥哥，由於跟老爹鬧翻了而離家出走，現為非法driller一名。橫向移動及空氣消耗都是遊戲中最快的，屬於上級者使用的角色。



新式石塊！

在《Great》中加入了兩種石塊，一是街機版也會出現，不能靠四塊連起令其消失，一定要掘走的白色石塊。除了這特徵外，它本身是圓形的，以及下降速度比一般石塊快50%。另外一種是Stage宇宙才會出現的「？磚」。與水晶磚一樣接觸便會消失，而它會隨機出現十二種效果之一。

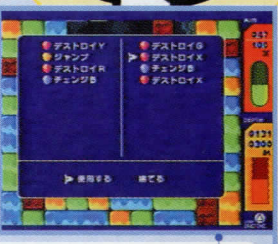




？磚出現的效果

- SLOW：一定時間令石塊下降速度減慢。
- ERASE：一個畫面中除空氣以外所有石塊消失。
- BOOTS：一定時間內增加橫向移動的速度。
- BARRIER：抵受一次壓下。
- MAX UP：增加空氣的上限。
- FULL AIR：空氣全滿。
- CRYSTAL：把部分石塊轉為水晶磚。
- WHITE：把部分石塊轉為白色石塊。
- X-MARK：把部分石塊轉為×磚。
- HALF AIR：餘下的空氣減半。
- TURN：一畫面內的石塊右轉90°
- FILP：一畫面中的石塊上下反轉。





Scenario Driller



1人遊玩模式中，除了街機移植的「Mission Driller」，還有一個故事模式的「Scenario Driller」。此模式由故事及遊戲部分組成，而遊戲部分則分為對戰、解謎及限制發掘，三個部分的玩法都有所分別。

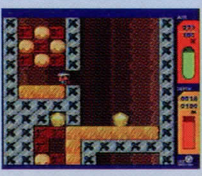
對戰：與2人VS的模式相若，主要是以Driller Race鬥快。



限制發掘：空氣消耗改為每掘一次來扣去，另外會有一種五角形的石，內裡藏有幫助遊戲的寶物。



解謎：只有一個方法才能完成整條地道的模式，與限制發掘一樣會出現寶物。



五角形石

基本上五角形石是分為四種顏色：紅藍黃綠，每種顏色代表一個系統的寶物。

紅：破壞系「Destory ？」，令畫面上指定顏色或方向的石消失。後面的英文字代表石塊的種類，Y-黃、G-綠、B-藍、R-紅、W-白（圓形，只可掘走的白色石）、X-×磚、V-與角色位置垂直、H-與角色同水平位置。

藍：轉換系「Change ？」，把部分石轉成指定顏色。

黃：增加能力系，讓角色能夠跳兩格，一次掘三個方向等、防止壓死一次的防護罩等。

綠：增加現存的空氣。

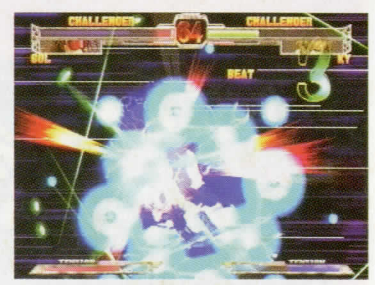




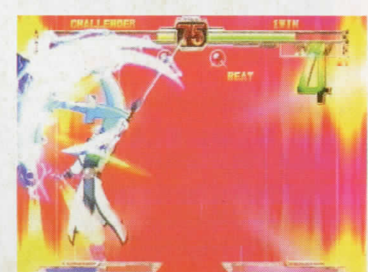


PS2	發售日期 發售中
Sammy ● FTG	
6800 日圓 ● DVD-ROM	
73KB 以上	

TEXT：小悠



復活吧！ 最強的屠龍者！

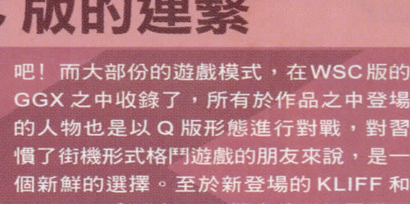


期待已久的《GUITY GEAR X PLUS》終於正式公開發售了，今次的 PLUS 可以說是上一集GGX的追加版本。遊戲基本上和前作的玩法是沒有太大的分別，可是新加入的兩位人物是最為玩者所注目。除此之外，PLUS 也改善了許多之前GGX出現的漏洞，整體上遊戲的完成度是提升了。DC 被之中除了街機和 STORY MODE 之外，GARLLY MODE 和 SURIVIAL MODE 這些隱藏要素新作 PLUS 之中也承繼了，當然 GG MODE 也是其中之一。而新追加的人物方面是以隱藏人物的身份登場，玩者必須達成某些條件才可以使用。現在便由筆者來介紹一下PS2版的GGX PLUS遊戲內容和特色給大家參考。

PLUS 版和 WSC 版的連繫



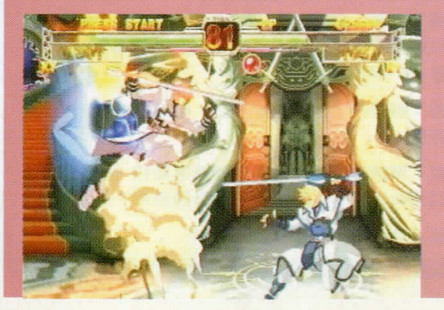
PS2 版的「PLUS」除了有新人物加入之外，便是可以和 WONDER SWAN COLOUR 版進行連繫的。這個是在 WSC 版之中輸入兩個 GUITY GEAR 的 PASSWORD，一些隱藏要素便會續漸出現。要將這兩個遊戲完全體會，必須要 PS2 版和 SWC 版一起進行遊戲啊！而 SWC 版的《GUITY GEAR X》將會在 9 月 25 日正式推出，FANS 們不可以錯過吧！而大部份的遊戲模式，在WSC 版的 GGX 之中收錄了，所有於作品之中登場的人物也是以 Q 版形態進行對戰，對習慣了街機形式格鬥遊戲的朋友來說，是一個新鮮的選擇。至於新登場的 KLIFF 和 JUSTICE會否在SWC版上使用便需要玩者慢慢把隱藏要素公開才知道了。



GUITY GEAR X PLUS的遊戲特色



PLUS 的遊戲玩法基本上是和前作 X 相同的，與一般的 2D 格鬥遊戲最不同的地方，是戰鬥的節奏十分快，而且是充分利用整個舞台進行戰鬥。空中 DASH、二段跳、空中 COMBO、TENSION BAR系統、ROMAN CANCEL 等等也是傳統 2D 格鬥遊戲所沒有的新系統來。加上十分簡易的固有 COMBO（P→K→S→HS），令遊戲的系統集百家之大成，給人耳目一新的感覺。可是 GGX 是一個非常講求玩者即時反應的格鬥遊戲，對戰的節奏快速而且變化大，令不少初學者也望而卻步。另一個 GGX 系列的特色是人物的動作了，人物在畫面之中是有自然而清楚的感覺，是因為所有人的每一個動作也是以畫師設計出來，並且是以CG的方式演出，令華麗的人設完全表現出來。



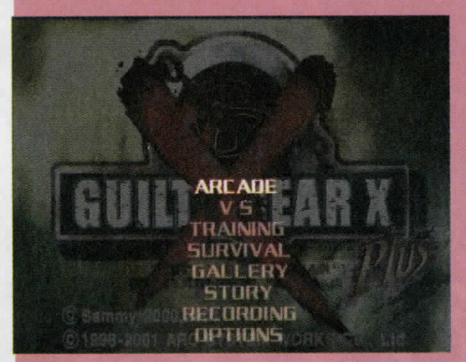


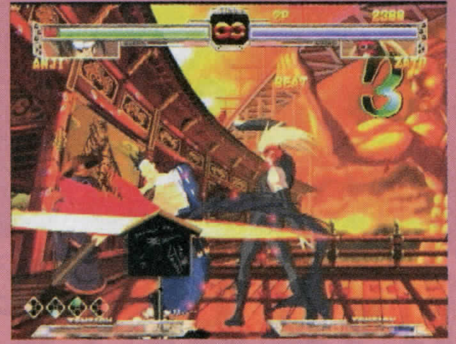


PLUS 的隱藏人物和遊戲模式

這個遊戲主要是STORY MODE為主要模式進行，玩者在和不同的人物對戰之中可以看到有關人物的故事。除了對戰之外，PS2家用版的GGX PLUS是和DC版同樣設有TRAINING MODE，讓大家練習強力的COMBO技巧。PLUS新追加的遊戲模式有GARLLY MODE，玩者完成各式各樣的課題和問答便可以得到人物CG畫，喜歡GGX人物設定的朋友一定要嘗試這個項目呢！另一個由DC版繼承過來的便是SURVIVAL MODE和GG MODE了，SURVIVAL MODE是一個連續挑戰不同LEVEL對手的模式，由1~99LEVEL的黃金色人物出現為止。而GG MODE是一個不論是遊戲速度和難度也提高許多的模式，可是玩者完成的話是可以得到特殊人物。下列的表之中公開了隱藏人物和新追加人物的取得方法，大家可以參考一下。









隱藏要素內容	ARCADE MODE	STORY MODE	GARLLY MODE	SURVIVAL MODE
TESTAMENT 出現	不論設定 CONTINUE 而 CLEAR 遊戲 1 次	不論 ENDING 種類 CLEAR 遊戲 1 次	課題 1 問 CLEAR	LEVEL20 金色 BOSS 擊倒
DIZZY 出現	不論設定沒有 CONTINUE 而 CLEAR 遊戲 1 次	不論 ENDING 種類 CLEAR 遊戲 1 次	課題 3 問 CLEAR	LEVEL30 金色 BOSS 擊倒
GG MODE 出現	在 TESTAMENT 和 DIZZY 出現的情況下以 BEGINNER 之外的難度 CLEAR 遊戲 1 次	STORY MODE 的 CG 看到 16 枚	課題 7 問 CLEAR	LEVEL99 金色 BOSS 擊倒
KLIFF 出現	在其他模式之中以 KLIFF 和	STORY MODE 的 CG 看到 32 枚	課題 12 問 CLEAR	-
JUSTICE 出現	在其他模式之中以 KLIFF 和 JUSTICE 作遊戲人物	STORY MODE 的 CG 看到 32 枚	課題 18 問 CLEAR	-

KLIFF-UNDERSN

技名	指令
咆哮返	↓↘→+PorS
頭蓋碎	↓↙←+S
首跨	↓↙←+K
鱗割	S 連打
先之先	↓↙←+P
地獄突	先次先中 P
バカモン（挑撥）	R1
強力咆哮返	↓↘→↓↘→+S
SOUL SURVIVER	←→←↙↓↘→+HS
破龍爆碎	↓↘→↓↘→+HS











JUSTICE

技名	指令
VARUKILY ARC	↓↘→+P
MICHAEL SWORD	←↙↓↘→+H
STRIKE BACKTAILE	←↓↙+K
飛行道具（上）	←↓↙+S
飛行道具（下）	↓↙←+S
IMPERIAL EYE	→←↙↓↘→+S
GAMENRAY	→←→←↘↓↙→←+HS
EXCELASER	↓↘→↓↘→+H



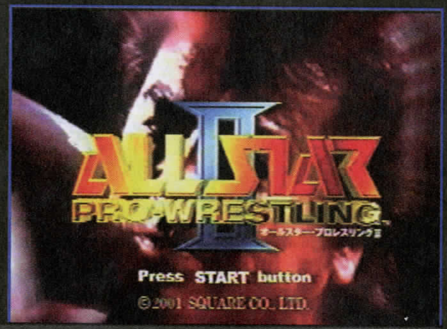




PS2	發售日期 發售中
SQUARE ●FIG	
6800 日圓 ●CD-ROM	
107KB	

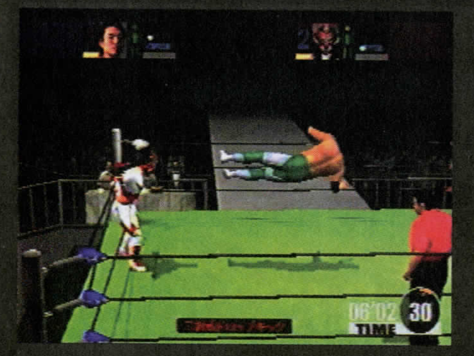
TEXT:阜林

以ANALOG STICK操作而成為話題的《ALL STAR PRO WRESTLING》，推出了新一集，不只加入了由三澤光晴建立的新組織NOAH，實現了新日本對NOAH的夢幻比試之外，還有一些全新的系統出現。在此一一介紹！



全新系統再戰摔角界！

ALL STAR PRO WRESTLING II





操作大改動！

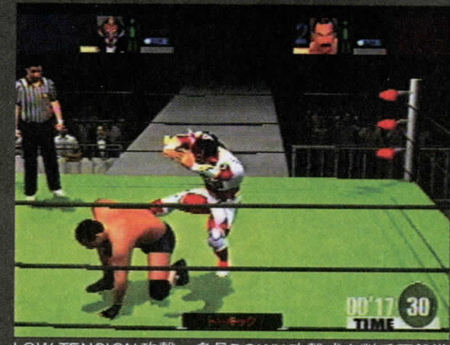
在《ALL STAR》中，大部分操作都是要利用ANALOG STICK進行的，雖然有點古怪，但是熟習後便會非常輕易使出不同的攻擊。而在《ALL STAR II》中則廢除了ANALOG STICK作攻擊的系統，改用其他按鈕進行。

按鈕	操作
△	HIGH TENSION 攻擊
○	MID TENSION 攻擊
×	LOW TENSION 攻擊
□	出入繩圈、TAG MODE 中換人
L1、2	挑撥
R1	單手捉起對手、拾起或丟下凶器
R2	雙手捉起對手、拾起或丟下凶器

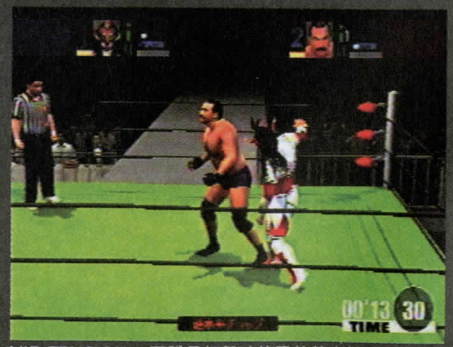
TENSION 系統

「TENSION」是這個遊戲獨有的系統，代表了技的攻擊力及體力消耗，TENSION分為「高中低」三級，當然TENSION越高的攻擊力越大，而消耗的體力也越多。另外高TENSION的招式多是大動作的招式，揮空的話會很容易被對手有機可乘。

而TENSION系統有另一個特點，是選手的狀態會因累積的TENSION影響，當到了一定程度時，那選手的照片會閃動，那時該選手的攻擊力會大增，還會使出一些平時未必能使出的招式。



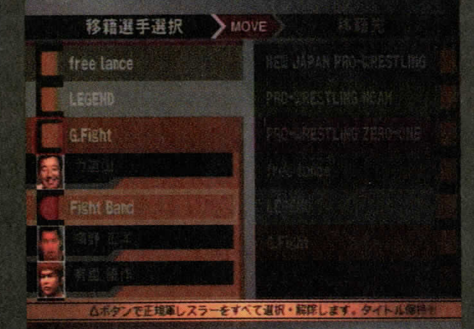
LOW TENSION 攻擊，多是DOWN攻擊或向對手下盤進攻的招式。



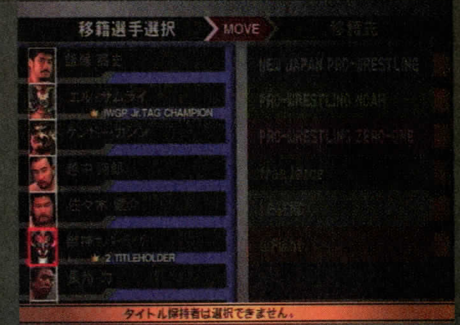
MID TENSION，可說是打擊時使用的基本技倆。

轉會！

《ALL STAR II》的新模式之一，它可以容許玩者把所有摔角手大掉位，也可創造自己的組織及隊伍，把喜歡的摔角手轉會到自己旗下。由於有些比賽是以組織或隊伍為單位的，利用這模式可以利用自己組織的名義參賽。



把喜歡的人物放到一起，連已過世的力道山及Jambo鶴田也可成為自己的選手。



得到冠軍名銜的不能轉會，利用自己的選手打敗他吧！

懂得那一招嗎？ Technical Match

Technical Match ，是Single Match中出現的新模式。比賽前會指定用什麼方法決勝，而這一招就是之後也賽的關鍵，若是不能使出那一招打敗對手的話，即使他身受重傷也不算勝出比賽。是一個非常考驗玩者對人物及其招式的熟悉程度。



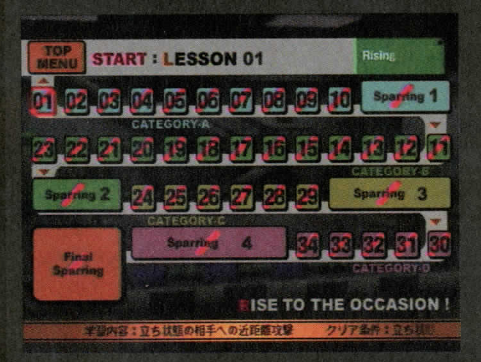
設定時最好找些自己會出的招式

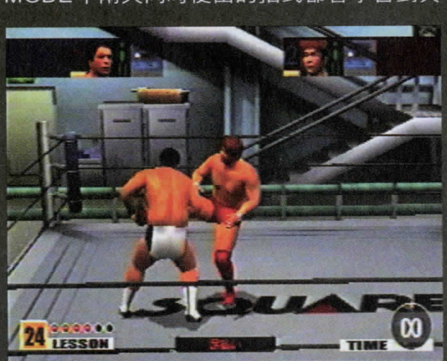


選了「凶器攻擊」了結對手，但是場中沒有…怎辦？

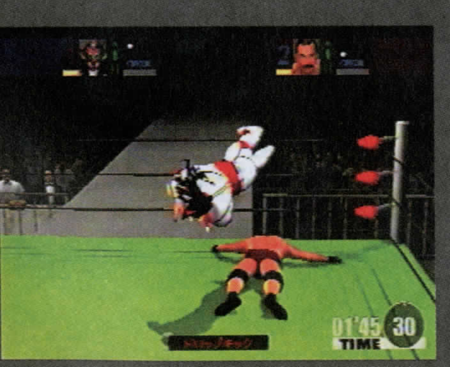
隱藏人物？ Rising Mode

Rising Mode簡單點說，就是一個練習模式，讓玩者實際了解遊戲的操作。由最基本的一般打擊，到拆解對手的招式，TAG MODE中兩人同時使出的招式都會學習到其運用方法。而Rising Mode中作為練習者的兩個人物，當完成了Rising Mode後便會加入成為可選擇的人物。

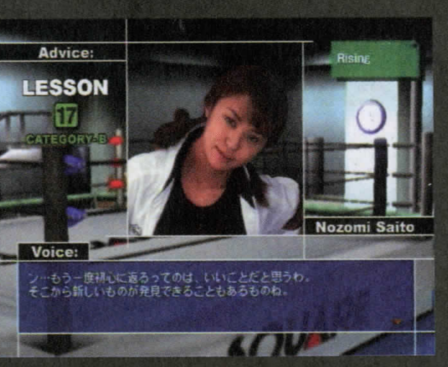




努力，瞓覺！SORRY，努力，奮鬥。



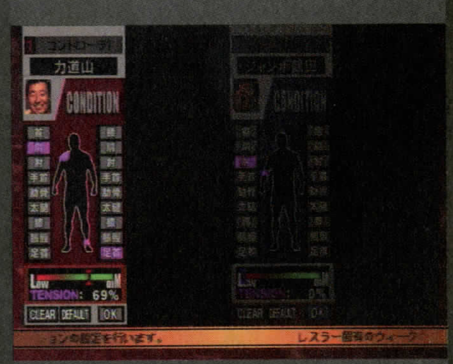
HIGH TENSION，雖然攻力高，但動作大，容易打失。



還有擂台之花齊藤望給你打氣呢！

自行設定傷患

也是《ALL STAR II》的新系統，在開始比賽前，玩者可以設定選手身體那部分已受傷，也可把電腦預定的傷患變更。除了增加比賽時身體故障影響戰力之外，也可讓玩者使用同一人物時，隨傷患不同改變作戰的手法。



惡夢再生…X再續完不了戰鬥

TEXT:小悠



CAPCOM的ACT名作《ROCKMAN X》系列的第6集，於先陣子正式推出了。遊戲之中依然是以X為主角進行故事，而新一輯的作品是承接著上一集故事內容延續下去，有玩過之前兩集的朋友對故事內容是有一定程度的認識了。以橫向動作遊戲來說，《ROCKMAN X》系列已經是以難度高而見稱的作品來，今集遊戲比較上一集的難度可謂有增無減，玩者絕對可以再次感受到「跳躍的藝術」，CAPCOM開發方面也十分照顧到玩者的心情，即使是在同一版面之中「狂死」也可以得到RANK A的成績，加上許多以自己性命換來道具，是十分親切的設計來呢（笑）！今次的主角X除了有強力的射擊武器X BASTER之外，更加裝備了接近戰用ZERO的Z SABER，配合新的裝甲使用成為這一輯的新戰力。除此之外，上集使用過的各種裝甲也可以使用。現在便由筆者來為大家介紹一下遊戲的內容吧！

STORY of ROCKMAN X 6

公元20XX年，於「REPLIFORCE大戰」後的數個月，地球便回歸到平穩的日子去。因為受到大戰的影響，令宇宙殖民星損壞十分嚴重，經過長期的維修後只剩下地球與月面的轉接站．超巨大殖民星「UNRASIA」在局部修理中。由於長期運作的關係UNRASIA已經遂漸老朽化，加上剛糟到戰爭的洗禮相信要進行大規模修復才可以再用。可是在某一天，地球難得的和平又在一瞬間崩壞去了。釋瑪派遣傭兵DANAMON將修復中UNRASIA佔領了，並且操控了人工重力裝置，要把這個超巨大的殖民星帶入地球的引力範圍，企圖將它掉下地球去。按計算它將會在16個小時後便會進入地球的大氣層，若果是這樣給UNRASIA直撞地面，地球不單止會變成壞滅怠盡，而且是有可能被轟擊掉大部份去使星球碎裂……在故障者獵人基地深入調查後，發現是Σ病毒所為，要阻止這個末日的降臨，故障者獵人基地便要使用前時代的GEGA粒子砲「ENIGMA」去擊破下墜的殖民星。但同時，Σ病毒已經以驚人的速度散佈至世界各地，整個地球也被一層紫氣包圍著。要推動這個GEGA粒子砲全力擊破殖民星，必須四個博士手中的配七件才可以令發射更精準和威力更強大。於是X和ZERO便出動去博士們的研究所回收配件，但是博士們已經被Σ病毒所感染，看來一戰是在所難免。可惜粒子砲只能夠將殖民星的外部擊破，中心未能打散，於是ZERO決定獨自乘火箭昇空打擊殖民星，藉著衝擊力減輕對地球造成的破壞，結果成功了……而釋瑪也出現要向X和ZERO服仇，X受到重傷，而大戰之後ZERO和釋瑪也受重傷而相繼死去，而X在禮特博士的拯救下得以生還，可是記憶全失了……戰後的數個月，基特博士在殖民星的殘骸之中有重大發現，可是博士的性情也完全改變了。同一時間，X於休養時做了一個ZERO的夢，可是甦醒過來後，各地便傳出了有「ZERO惡夢」出現並襲擊其他人，X接到消費便立即出擊！可是在戰鬥之中竟然看到ZERO出手相救……到底是怎麼一回事呢？基特博士藉著ZERO和故障者獵人跟REPLIFORCE有關係，而成立了調查員在出現ZERO惡夢的地方進行調查，X不相信為地球犧牲的ZERO會成為惡夢，便暗中到各地找尋真相……

















◆コマンダー・ヤンマーク的弱點是アローレイ，取得的特殊武器是ヤンマオプション。



◆グラント・スカラビッチ的弱點是ヤンマオプション，取得的特殊武器是グランドダッシュ。

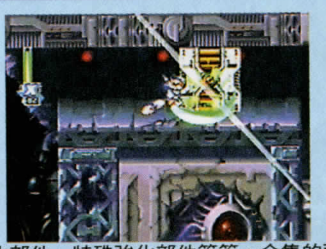


◆ブレイズ・ヒートニックス的弱點是グランドダッシュ，取得的特殊武器是マグマブレード。



◆ブリザード・ウォルファング的弱點是マグマブレード，取得的特殊武器是アイスバースト。

SYSTEM of ROCKMAN X 6


基本上新一輯的遊戲是和之前的作品於系統上沒有什麼大差別，操作方面同樣是以跳躍和射擊為最主要的技巧。前作X5給大家的印象是比較起X4容易多了，可是今集的舞台和BOSS的攻略難度也大大提升，雖然X的武器是多了ZERO的劍，可是也因為這樣設計出來的版面也是出奇地難，沒有起初推測說X有砲又有劍這麼強。在玩者開始選擇版面的畫面之中按L1，方可以來到強化部件裝備畫面，那兒會顯示出新裝甲的收集情況、強化部件、特殊強化部件等等。今集的強化部件是來自拯救人們取得，而特殊強化部件則是從每一版的RANKING之中取得GA才可以找到，而且是只能使用一次。另一方面，遊戲進行期間畫面右下方會突然出現感嘆號，這個時候玩者按SELECT掣的話X會HUNTER BASE的艾莉亞聽取有關情報，這些情報大多也是對版面攻略的提示來。

拯救被ZERO惡夢襲擊的人們

另一個難度提升的地方是拯救被ZERO惡夢襲擊的人，這個是上一集沒有的新系統來。在每一個版面之中也會出現這些需要玩者拯救的人，玩者只需要接觸到他們便可以成功送他們回到HUNTER BASE。拯救他們在遊戲之中是十分重要的，因為他們是會協助X提升能力和從他們身上得到強化部件。玩者需要注意的地方有兩個，一是要拯救的人是會出現在一些極隱藏的地方，或是在一個極之凶險的地方，所以玩者是必須有一死的決心才可以拯救他們。二是受襲者被ZERO惡夢感染而死亡，這個是最壞的情況來，被感染的人會變成敵人，不單止救不到而且永遠失去他身上也許會得到的強化部件啊！每一次玩者完成了一個版面之後，除了會對玩者的攻略作出評估給RANKING之外，也會列出拯救人員的名單和他們給X什麼東西。於版選擇版面的畫面之中，玩者也可以按R1去看看如今拯救回來的人數、死亡人數和失蹤人數，以便統計。







X各種裝甲的應用和追加動作

X的基本裝備是X BASTER和Z SABER，BASTER可以儲蓄力量作強力射擊，可是Z SABER便不能像ZERO一般作三段斬了，只可以作一次重斬罷了，當X使用特殊武器的時候便不可以使用Z SABER，注意。Z SABER重斬是可以斬破特定非射擊可以打破的箱和柱。除了基本型的X之外，遊戲開始的時候便可以使用上集的飛行裝甲，可是不用作空中停留，只能作一次空中DASH的未修復裝甲，可是在遊戲初段這是唯一可以儲蓄特殊武器作攻擊的裝甲，玩者使用它去進行版面攻略也容易多了。X基本型雖然是不利於攻略作繁複跳躍的版面，可是這個形態的儲蓄射擊是比較起飛行裝甲強，但是沒有空中DASH和防禦力弱實在是問題。



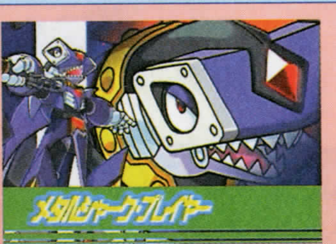


X的新對手們・ZERO惡夢調查隊

所謂的ZERO惡莖調查隊是基特博士製造的改造人來，於不同的地方作ZERO惡夢的調查工作，可是實質上是為博士進行秘密實驗。在每一個版面的最後也會出現一個調查員需要X去擊倒，擊倒BOSS之後除了可以取得BOSS的特殊武器之外，還可以收集有ZERO惡夢的SOUL DATA。當玩者的SOUL DATA超過1000，或是於激光研究所行隱藏路線便可以找到假ZERO對決。擊倒他之後真正的ZERO會出現並加入玩者之中作戰，ZERO原來是沒有死呢。可是今集之中的ZERO實力比上集大大削弱了，劍的斬法也沒有這麼大的攻擊判定，可是能夠空中DASH和二段跳是非常實用。但是要大家擊倒假ZERO實在是高難度！和其他的BOSS相比真是不可同日而語。



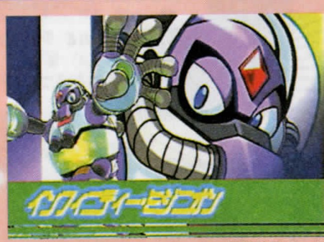
◆レイニー・タートロイド的弱點是アイスバースト，取得的特殊武器是メテオレイン。



◆メタルシャーク・プレイアー的弱點是メテオレイン，取得的特殊武器是メタルアンカー。



◆シールトナー・シェルダン的弱點是メタルアンカー，取得的特殊武器是ガードシェル。



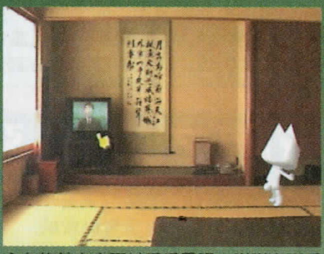
◆インフィニティー・ミジニオン的弱點是ガードシェル，取得的特殊武器是アローレイ。

來和TORO貓渡過快樂的假期

與TORO放假

トロと休日

PS2	2001年 11月29日
SCE●ETC	
5800日圓●DVD-ROM	
1800KB 以上	



◆在旅館之中可以看看電視，碰碰東西看的呢。



◆TORO貓當看到新事物的時候便會作出有趣的發問，你有沒有耐心教會牠呢？



◆check一下可以讓手掌布反應的地方便會ZOOM大來看。

於年頭的時候，SONY公佈了於PS2推出大作之中《與TORO放假》是其中之一呢，而且在秋季東京GAME SHOW之中也介紹過，這個《何處也在一起》系列的最新作也成為了近來備受注目的ETC作品。基本上遊戲是和其他同系列的作品不論在性質和玩法上也完全不同，今次的遊戲不是育成，而是單純的和TORO貓去一個旅行。與SONY的吉祥物在一個短假期之中去旅行，是消閒式的ETC遊戲。在遊戲之中玩者不需要達成什麼目的，只是悠悠閒地自由去不同的地方，和TORO貓看東看西，談談天，拍拍照便可以了，主要是在這10多天的假期之中輕鬆一下。沒有去過日本的朋友更加可以藉著這次與TORO貓去旅行，可以見識到不少有趣的東西。現在便由筆者來介紹一下，與TORO貓的旅程之中可以玩什麼吧！

與TORO貓作小旅行

今次和TORO貓去的地方是一個以神奈川三浦半島作背景的架空小町，與大都市的感覺十分不同，是個充滿民家和小商店的平靜地方。這樣的地方最適合旅行和休息的了，加上TORO貓的好奇心很強，在小町之中四處走走隨時會有不錯的發現呢！於遊覽的時候，玩者不單止可以和TORO貓談天說地，而且可以在TORO貓的說話之中得知牠對什麼東西有興趣。除了玩者可以藉著說話去了解TORO貓，許多時TORO貓也會問玩者一些問題，希望在旅行之中了解玩者多一點。有時候牠會提議玩者去另一個新地方，但是TORO貓比較還是一隻貓，所以對於人類的事物和言語也不太理解，所以玩者可以在旅程之中多一點與TORO貓溝通，除了可以教會牠不周的說話之外，絕對會有特別的東西發現。目的地是一個平靜而且民風十分簡樸的地方，對都市人來說是一個理想的旅遊處。TORO貓的好奇心很強，在小町之中四處走走隨時會有不錯的發現呢！於遊覽的時候，玩者不單止可以和TORO貓談天說地，而且可以在TORO貓的說話之中得知牠的喜好。其實這個ETC遊戲是沒有特定的目的，只是讓玩者有一個悠閒去旅行的感覺便是了。小町之中是充滿了新奇事物，玩者可以仔細地查看一下。另一方面，拍照、遊覽、吃東西等等也可以和TORO嘗試。







與TORO貓一起的日與夜

出外旅行是需要乘火車的呢，目的地是遠一點兒的地方來。在這幾天開始便和TORO貓一起渡過假期，而TORO貓也第一次到其他地方遊玩的啊，一起看看世界是這麼大。在火車中可以看到窗外的風光，吃便當和在車廂中走走。在假期我們是住在旅館之中，到處也是悠閒的感覺，路邊等待吹乾的衣物、傳統風格的糖果店、寧靜的神社、還有拉麵店……當然還有風景美麗的地方是值得一遊。在朝早、中午和夜晚，四周的景物也不一樣，不可玩太晚的呢，9時前回去旅館才行。與TORO貓遊覽的時候，可以在町中遇到其他POKEPI呢！至於怎樣才可以找到他們，便要留意TORO貓的說話了，有時候牠們會在我們遊覽的地方經過，把握機會和牠們說話吧。







與TORO貓一起看東看西

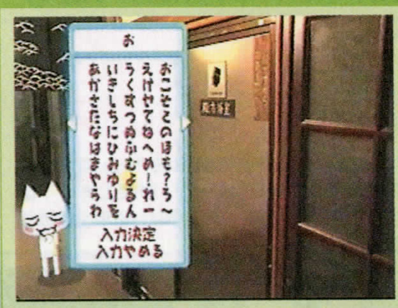






外出到不同的地方去，看看有什麼新奇的東西發現。在任何一個玩者可以作停留的畫面之中，也可以到處check一下，好像在旅館的房間的壁畫、電視機、男女浴室和大門口，只要畫面之中移動一下手掌，看到它有反應的時候check一下便可以和TORO貓一起去看看這些事物。子此之外在不同的地方也可以找到特別的item，而這些item也是可以收集回來，而且是可以送給TORO貓作為禮物，看看牠有什麼反應也是很有趣的事情來。步出旅館之後可以到新的地方去，神社、港口、公園和街道也是一個好地方，加上不同時候去不同的地方也會出現不同的景物，可是這裡的地方頗大，玩者和TORO貓出去的時候小心迷路呢！

與TORO貓一起玩玩遊戲









在任何時候也可以和TORO貓玩小遊戲的，當玩者在畫面之中按△掣的時候便會出現一個MENU，玩者可以選擇不同的項目。其中有教TORO貓說話、和TORO貓玩小遊戲、看看找到的特別item等等。教TORO貓說話這個可以說是玩者日常經常要做的事，當玩者每次和TORO貓看到什麼東西的時候牠也會這是什麼東西，玩者教牠的時候便是讓牠知道新的言語。另一方面，玩者也是可以和牠玩玩小遊戲，小遊戲有猜拳、接詞和說關連詞彙。可是大家要注意TORO貓懂得只是玩者教會牠的詞彙和說話，所以和牠玩之前多一點教牠新的東西吧！



◆在OPTION之中可以調整TORO貓的說話速度，這麼便不用等待慢慢牠說了～



◆在每一天完結之後，TORO貓也會在繪日記之中寫下這天發生的事，十分孩子氣的哦！



◆按R1的話便可以和TORO貓拍照了，不論在什麼地方也可以的。



◆旅館是每天開始出發去新地方的起點，是一家十分大的和式旅館來啊！



TEXT: KACHUN



PS 2001年11月29日
KONAMI ● SLG
4800日圓● CD-ROM
1 BLOCK ●對應 PON N' CONTROLLER



經過一年時間，著名音樂模擬系列『POP'N』又有新作推出喇！今次在PS上推出的『POP'N MUSIC 5』，除了將業務用原作完全收錄外，亦會加入多項家用版獨有的新元素。各位喜歡『POP'N』的朋友，看來又是時候將閣上封存已久的專用控制器拿出來清理清理了......

姍姍來遲的業務用音樂模擬名作！

音樂模擬名作『POP'N MUSIC 5』，終於在家用主機PS上同大家見面了！在玩法上，本作沿襲了系列一貫以來的遊戲方式；畫面上方會不斷掉下不同顏色的音標，當音標與下方紅線重疊時，只需拍打相應的遊戲鍵即可。視乎時間性的準確程度，畫面上會出現「GREAT」、「GOOD」、「BAD」多種評價；當然，分數的高低亦將取決於此。至於畫面表現方面，今次家用版雖然未能做到同原來一模一樣，而遊戲內亦稍稍有慢機的情況出現；但考慮到主機的機能，移植度已經算相當之高。對於已經擁有專用控制器、並極度鍾愛『POP N'』的朋友來說，本作絕對是個值得收購的作品。



◆多首新曲登場！



◆YEAH！ THAT'S IT！

◆成績尚算可以......

豐富的遊戲模式，LET'T POP！

本作除包含原作業務版的遊戲外，又加入了多項今次家用版獨有的遊戲模式；具體內容將略述如下：

ARCADE

收錄與原作相同的業務版遊戲，分為「NORMAL」、「FREE 2」、「5 LINE」、「CHALLENGE」、「PARTY」5種。



◆移植自原作業務用遊戲的「ARCADE」模式。



◆較易掌握的「5 LINE」遊戲。

OPTION

調整遊戲內各項設定。



◆操作鍵亦可以在「OPTION」內進行設定。

SAVE & LOAD

儲存及讀取遊戲資料。

DISC CHANGE

利用另外發售的附加碟，便可在模式內玩到本作以外的歌曲。

OMAKE

重溫曾經在遊戲內見過的CG畫面。

i-MODE

供日本i-MODE制式手提電話使用特別模式。

FREE

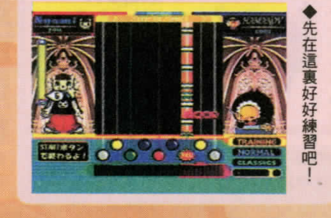
在「ARCADE」內曾經挑戰過的歌曲，都可以在這裏隨意選擇使用。



◆要以哪種方式進行FREE遊戲呢？

TRAINING

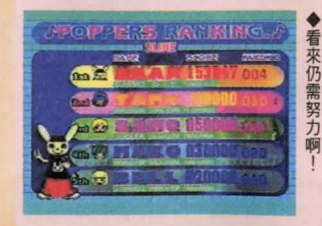
在「ARCADE」內曾經挑戰過的歌曲，都可以在這模式內作無限次練習。



◆先在這裏好好練習吧！

RECORDS

檢視各版內的最高得分排名。



◆看來仍需努力啊！



難掩舊酒新瓶之感......



雖然有新歌、新角色登場，但已經發展到第5集的『POP N' MUSIC 5』，似乎已難免俾人舊酒新瓶的感覺；不是批評它做得差，只是說它沒有進步。系列自首度面世以來，遊戲方式基本上並沒有太大改變；雖然期間不斷加入多種新玩法、新花式，但骨子裏仍是徹頭徹尾的『POP N'』遊戲。對於喜歡『POP N'』系列的朋友而言，能夠安坐家中、玩到這個業務用移植遊戲畢竟是件好事；但除了新歌以外，遊戲究竟還有些甚麼吸引玩家購買的元素？又還能帶給機迷多大驚喜呢？我想還是心照不宣吧！

◆遊戲玩法已不能帶給玩者任何驚喜......

家用版新歌

HARVEST MOON
DRIVIN' HIGH
ファーストステップ
SWEATY GUYS
STEP IN SPACE
日曜大王
セイシュンING
SHOOTING STAR
ESCAPES FROM YOUR LOVE
SLOW DOWN
それから

遊戲預設曲目一覽

原有歌曲
龍舞~DRAGON DANCE
クチビル
映畫「SICILLIANA」のテーマ
WITHOUT YOU AROUND
西新宿清掃曲
IN A GROW
POWER PLANT
君が好きだよ~守って守ってあげるから
昇りつめるの
天魅羅兄弟
VIVA！ 2000
TI VOGLIO BENE ANCORA
BICYCLE
SHOCK OF LOVE
UNE FILLE DANS LA PLUIE
ウルトラハイヒール~I JUST WANNA TELL YOU
HOMELSICK PT. 2 & 3
ビーマニ戰隊ポップンファイブ
LA LA LA LA YO-DEL
魔法の扉
ミュージカル"5丁目物語"よりオーヴァチュア
どうなっちゃたって
INNOVATION

新角色檔案

AGEHA



出身地：
白鳥座附近
興趣：
駕駛〔當然是指太空船啦！〕
喜歡的事物：
KELLY的姐姐不在
討厭的事物：
豆餡。那甜味似乎......

SUIT



出身地：
TOKYOTO
〔家中經營外賣屋〕
興趣：
保齡
喜歡的事物：
和平
討厭的事物：
壞傢伙

RACHEL



出身地：
美國賓夕法尼亞州
興趣：
一邊望月亮、一邊幻想
喜歡的事物：
清新的空氣和滿天的星星
討厭的事物：
多人的地方

PAUL



出身地：
法國巴黎
興趣：
收集創意傢具
喜歡的事物：
美麗的女性
討厭的事物：
不靈巧的男人

MOE



出身地：
日本埼玉縣
興趣：
做西餅
喜歡的事物：
溫暖的地方
討厭的事物：
寒冷的地方

HAYATA



出身地：
日本鈴鹿
興趣：
結他
喜歡的事物：
電油
討厭的事物：
柴油



少年為拯救世界而要與自己的故鄉道別



流程+詳盡講解式攻略始動！

PS2	2001 年 11 月 29 日
SCE ● RPG	
5800 日圓 ● DVD-ROM	
285Kb	

經過長達 3 年的歲月後，SCEJ 的原創 RPG「Legaia 傳說」終於推出新的續編「Legaia Duel Saga」。前作獲得一致好評含有格鬥元素的戰鬥系統，在今集中仍然健在，而每位角色的身體內也寄宿著一種Origin，牠們不但能夠在戰鬥中放出強大力量擊倒敵人，且更可幫助玩者解開版圖上的謎題。在多種新要素追加，以及壓迫力十足的戰鬥演出之下，無疑今集的吸引力比前作大大增加！然而配合今年 8 月所發售第一集的廉價版之雙重帶動下，相信此系列會掀起非一般的熱潮和話題。





基本攻略流程表

1. 自己介紹 Event
2. 到波古房間
3. 離開町出發往「狩獵場之森」
4. 分別擊退位於森林中央的東南和東北面的怪物
5. 到森林深處擊倒 Boss「ギャザークラブ」
6. 回自己房間休息
7. 再次前往「狩獵場之森」
8. 在森林盡頭與アヴァロン戰鬥的 Event 發生
9. 到村中的水泉，確認"水之石"的不在
10. 來到村的門前，ガルバン將「ハンマーブレイド」和「風の方陣符」交給蘭古
11. 往「風之溪谷」
12. Boss 戰－「エルフィン」
13. 蘭古在瑪莉艾伍和艾利奧多之一戰中被擊敗
14. 調查牢獄的門四次，然後與瑪雅一起脫出牢獄
15. 到 1 樓取回蘭古的裝備品
16. 返回 2 樓遇上防衛兵，強制戰鬥發生
17. 穿過空中花園到 Doplin 城
18. 按制打開城門離開
19. Boss 戰－「無敗のパルケン」
20. 成功脫出城後從窗排入屋內
21. 翌朝出發往「ガーベル山」

Nohl 之町〔ノールの町〕



今天，是由自己條村所組成的自衛團的操練，而蘭古（ラング）清早就被蘭絲（ナンジー）敲擊水筒弄醒。起身後，蘭古在屋裡找到一些道具及寶箱，接著走出門口，已看見其他隊友正進行揮劍練習。自衛團的團長名叫加魯巴（ガルバン），蘭古向大家介紹自己後，團長便叫兩人留在村裡，而蘭古和其餘兩人到村附近的狩獵場巡視。出發之前，蘭古先到加魯巴的父親波古（ホーク）見一下他，他向蘭古說出這條村仍然得以和平，是有賴湖上這顆奇跡之石「水之石」的保護。

Shop List(Nohl 之町)

道具屋

道具名	種類	價格	效果
ヒールパウダー	藥物	100	HP 回復 200
キュアポイズン	藥物	25	毒狀態治療
特大オニギリ	食物	150	HP 回復 300
退却の旗	戰鬥用	1000	戰鬥中 100% 成功逃走
識別の巻物	戰鬥用	200	偵查怪物資料

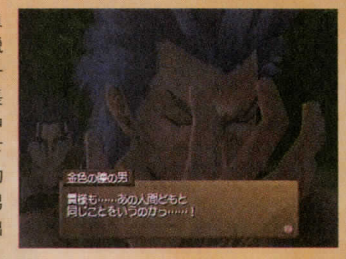
武器屋

道具名	種類	價格	效果
ブロードソード	武器	400	蘭古武器,攻擊 +8
パデットジャンパー	防具	360	蘭古體防具,上防禦 +6 / 下防禦 +5
レザープレスト	防具	920	蘭古體防具,上防禦 +11/ 下防禦 +7
レザーグローブ	防具	320	蘭古腕防具,上防禦 +4/ 攻擊 +2
スタッドナックル	防具	880	蘭古腕防具,上防禦 +6/ 攻擊 +5
ショートブーツ	防具	740	蘭古腳防具,下防禦 +10
ポイズンチャーム	配件	400	毒防禦
ヴィガーチャーム	配件	800	HP 增加 1
レザーヘルム	防具	300	蘭古其他防具,上防禦 +4

狩獵場之森〔狩り場の森〕



在團長的協助和教導之下，蘭古很快了解在戰鬥的攻擊方法。接著，在蘭古和團長一同擊退森林中央的怪物後，打算與其他隊員回合之際，發現一名隊員受了傷躺在地上，於是團長先送他回村裡，而蘭古就去救另一名隊員。之後，蘭古終於發現他，正當想救他回村之際，後面的草叢裡突然走出一頭巨大的怪物，不過它敵不過劍技技術一流的蘭古，輕輕便將它雙臂切掉並將之幹掉。由於回到村裡時已入夜了，所以團長便叫蘭古回去休息。可能非常疲倦的關係，蘭古在睡覺中發了一個惡夢，看到一條村莊變成一片火海，聽到甚麼MISSTICK，並看到一位手上與自己左胸的印記圖案一模一樣的神秘男子……到了翌朝，蘭古們得知一名村人在狩獵場被一名好像惡魔樣子襲擊身受重傷，幸好經波古替他做了手術後並沒有大礙，仍能生存。於是，蘭古為了找回另一名隊員及調查此事，在冒雨下再次來到狩獵場。來到森林的盡頭，蘭古發現另一名隊員，但已遲來一步，並見到團長被一名金色瞳的男子一手抬在空中上，於是蘭古出手對付他，不但幾下攻擊也對他無效，而且更被他放出的強光一下子擊敗。然後，這位神秘男子向蘭古說出之前的力量，是我寄宿在身內的Origin所放出，更說出自己和蘭古也是同族的人，並向他顯露手上的印記作為証明，接著他便喚出一顆神秘的石，探知目標的村莊非常接近，而他的目的原來是尋找古時的聖石，然後他喚出Origin將眼前的障礙蘭古擊倒後離開了……



取得道具

- ①退鄐の旗
- ②ヒールパウター
- ③ヒールパウター
- ④ヒールパウター
- ⑤体力の葉







Enemy Data

NORAML ークローアント
HP95/MP10/AP0/EXP23/GLD36/地屬性



NORAML ーキラーブラン
HP310/MP32/AP0/EXP46/GLD60/水屬性



NORAML ーブラッディウルフ
HP117/MP40/AP0/EXP30/GLD50/風屬性



NORAML ークチビリアン
HP1430/MP32/AP0/EXP9000/GLD5000/地屬性



BOSS ーギャザークラブ

HP1074/MP80/AP0/EXP500/GLD500/地屬性



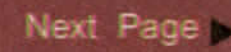
一決一的戰鬥，事前應先儲滿AP，以能夠使出多次威力比平常攻擊較大的SUPER ARTS技。初時牠的攻擊殺傷力不高，但來到當蘭古將牠雙臂切掉之後，牠便會放出絕技（約扣掉70-80）及吐出一頭クローアント，而牠的攻擊更可能帶有毒性，來到這段時間時便要隔回合作出體力的回復。

風之溪谷



蘭古醒過來後，發覺自己在自己的房間，原來是蘭絲救他回來，並從蘭絲的父親得知他已足足睡了五日。蘭古來到村的湖前，發現「水之石」不見了，這時團長和波古來到，向他表示「水之石」是被在你倒下之前，在狩獵場出現的男子所奪去，沒有了「水之石」的存在，就代表這條村便完結……到了翌日，蘭古想通後，為了自己條村，便決定一人出發將「水之石」取回來，出發前向蘭絲和團長作個道別。來到位於村東北面的風之溪谷的蘭古，一方面，畫面的另一邊映出有一班人看見蘭古的存在，便打算找辦法阻礙他繼續前進……在風之溪谷裡，不難會發現一些奇怪的地方，其實這是有代之後擁有大地之Origin的同伴的加入才顯作用。蘭古在遇上一頭植物怪再走了一段路程後，上方突然降下一頭腥腥，擊敗牠後，接著眼前出現一名叫Boss的人，他對蘭古擊倒自己的同伴感到非常憤怒，隨後他的同伴的一對兄妹瑪莉艾伍（マリエンヌ）和艾利奧多（エリオット）來到，瑪莉艾伍看見蘭古是擁有MISSTICK（ミスティック）的人，便叫他加入我們成為同伴，不過蘭古當然作出拒絕，立即令她怒髮衝冠，氣憤非常，他倆兄弟於是使出合體必殺技來教訓蘭古，原來二人也與之前遇上的金色瞳孔之男同樣擁有Origin，接著蘭古被戰敗後，他們便將蘭古帶回城去。




Next Page ▶


Enemy Data

NORAML －ヴァルチャー
HP307/MP55/AP0/EXP180/GLD225/ 風屬性



NORAML －ロックゴーレム

HP452/MP0/AP0/EXP360/GLD280/地屬性



NORAML －バキ
HP153/MP5/AP0/EXP92/GLD85/ 地屬性



取得道具

①ピックチャーム
②識別の巻物
③キュアポイズン
④ヒールパウター
⑤ガードオイル
⑥アルマ鐵礦石



BOSS
エルフィン

HP2236/MP75/AP0/EXP2074/GLD1940/ 光屬性

攻擊以至耐久力均非常高的首腦，玩者不到Lv10以上會有點吃力。牠擁有數種攻擊力絕大的打擊技，每招也能扣掉約 150-180 左右，更會使出能將主角的AP變成 0 的技。只要有充足的回復道具（建議事前購入多量回復HP300 的道具），按情況作出回復，也不難應付。



BOSS
無敗のパルケン

HP1775/MP198/AP0/EXP2500/GLD2500/ 光屬性

對手是一名擁有超強力量的騎士，攻擊力非常高，但對於魔法攻擊的抵受力極為弱。而進入戰鬥前出現的選項，是會影響到是否與瑪雅一同戰鬥，所以玩者務必要選第二項。基於對手的魔法防禦極弱的關係，使用之前在花園中得到的「冰針の巻物」(冰之魔法），便能對他造成絕大的損害（約扣掉900左右)。接著要注意他後期每三回使出一次能扣掉 HP250-300 的全體攻擊「怒號滅碎波」，如瑪雅不是作出防禦減低傷害，便會中了他致命的一擊。



Doplin 城〔ドプリン城〕



蘭古醒來後，發覺自身在牢室裡，此時Boss進入來將他帶到隔壁的處刑間，接著Doplin法王來到，他表示MISSTICK是神的使徒。拷問事件結束後，士兵將蘭古帶往另一個有一位少女被獄禁著的牢室。該名少女施放神秘力量將蘭古的傷治理好，蘭古得知她瑪雅（マヤ）原來是失去說話的能力，並且同是擁有Origin的MISSTICK的人，接著蘭古在多次之下，終於成功衝破木門，然後便與瑪雅一起脫離這裡（注意瑪雅現今暫時是不能作出攻擊行動的）。蘭古在下層取回自己的裝備品返回二樓時（在一樓的一間實驗室的檯上，放了三支不同顏色的藥瓶，飲用藍色的MP會回復，但HP會減少，黃色的就會大幅扣去 HP，綠色的則能完全回復 HP 和 MP），幹掉被發現的防衛兵後來到空中花園上，注意這裡一旦被士兵發現便會進入戰鬥，之後便

Enemy Data

NORAML －ドプリン兵
HP306/MP38/AP0/EXP296/GLD240/ 無屬性





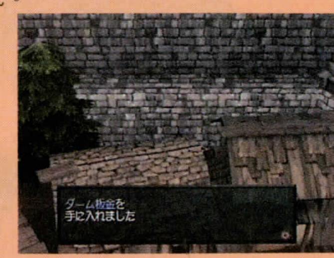
要重頭再來，然而不要忘記回收此處共有三個的寶箱。接著，蘭古打開城門，以為可以離開這兒，怎知這時被一名騎士和士兵所包圍。

擊敗那名騎士後，蘭古和瑪雅在城門將近關上之前，也總算成功逃出城外，來到城塞都市Darakin[ダラキン]，然後二人從城鎮中的一間屋的窗排入屋內，幸好這家人見到他們沒有任何一點驚慌，還將追捕中的士兵趕走，替他們逃過一劫。蘭古和瑪雅在這裡過了一晚後，到了翌日，外面也平靜回來了，瑪雅在住在這裡的阿姨和蘭古有關他正找尋金色瞳孔之男的談話中，知道蘭古正找尋的人的位置－加保魯山〔ガーベル山〕，這個山昔日原本是風景非常幽美，但現在卻變成一個有很多怪物出現的山，已再沒有人敢接近它。









Shop List〔城塞都市Darakin〕

配件屋

道具名	種類	價格	效果
クールジュエル	配件	2000	狂暴防禦
タイガージュエル	配件	2100	STR增加1
チャンスジュエル	配件	2300	不詳
ヒーローバンダナ	防具	800	蘭古其他防具,上防禦+8
布の帽子	防具	600	瑪雅其他防具,上防禦+6
ガラムの麻布	素材	150	合成用素材
ゾナーク草	素材	220	合成用素材
ソダンの毒布	素材	250	合成用素材
ダーム板金	素材	200	合成用素材

武器屋

道具名	種類	價格	效果
ポイズンソード	武器	2400	蘭古武器,攻擊+28
リザードキラー	武器	3800	蘭古武器,攻擊+34
ゴウジャスブルゾン	防具	3800	蘭古體防具,上防禦+16／下防禦+16
フォーマルブレイス	防具	1400	蘭古腕防具,上防禦+5／攻擊+2
ロングブーツ	防具	1600	蘭古腳防具,下防禦+15
草染めの衣	防具	1300	瑪雅體防具,上防禦+25／攻擊+16
布の靴	防具	600	瑪雅腳防具,下防禦+24／攻擊+8

道具屋

道具名	種類	價格	效果
ヒールパウダー	藥物	100	HP回復200
ヒールリーフ	藥物	300	HP回復500
マジックパウダー	藥物	800	MP回復50
キュアポイズン	藥物	25	毒狀態治療
キュアベイン	藥物	50	猛毒狀態治療
キュアパラライズ	藥物	100	麻痺狀態治療
キュアバーサーク	藥物	200	狂暴狀態治療
退卻の旗	戰鬥用	1000	戰鬥中100%成功逃走
識別の巻物	戰鬥用	200	偵查怪物資料
アタックオイル	藥物	1000	戰鬥中攻擊力10%上升
ガードオイル	藥物	1000	戰鬥中防禦力10%上升

Shop List（加保魯山）

武器、防具

道具名	種類	價格	效果
リザードキラー	武器	3800	蘭古武器,攻擊+34
ゴウジャスブルゾン	防具	3800	蘭古體防具,上防禦+16/下防禦+16
バデットグローブ	防具	2200	蘭古腕防具,上防禦+10/攻擊+5
ハードレザーブーツ	防具	2400	蘭古腳防具,下防禦+18
シルクローブ	防具	3300	瑪雅體防具,上防禦+36/攻擊+32
木靴	防具	2500	瑪雅腳防具,下防禦+32/攻擊+14
ヒーローバンダナ	防具	800	蘭古其他防具,上防禦+8
布の帽子	防具	600	瑪雅其他防具,上防禦+6
ゴールデンソード	武器	10000	蘭古武器,攻擊+38
ハードレザーベスト	防具	2600	蘭古武器,上防禦+20/下防禦+15
フェイスガート	防具	2000	蘭古其他防具,上防禦+12
革の手袋	防具	1000	瑪雅其他防具,上防禦+10

道具、配件

道具名	種類	價格	效果
ヒールリーフ	藥物	300	HP回復500
アンバースター	藥物	2000	全體HP回復500
キュアポイズン	藥物	25	毒狀態治療
キュアベイン	藥物	50	猛毒狀態治療
キュアパラライズ	藥物	100	麻痺狀態治療
キュアブラインド	藥物	120	眩暈狀態治療
キュアバーサーク	藥物	200	狂暴狀態治療
退卻の旗	戰鬥用	1000	戰鬥中100%成功逃走
識別の巻物	戰鬥用	200	偵查怪物資料
クールジュエル	配件	2000	狂暴防禦
タイガージュエル	配件	2100	STR增加1
チャンスジュエル	配件	2300	不詳
アタックオイル	藥物	1000	戰鬥中攻擊力10%上升
ガードオイル	藥物	1000	戰鬥中防禦力10%上升

加保魯山〔ガーベル山〕



蘭古得知金色瞳孔之男的行蹤後，便馬上與瑪雅一起前往去(出發前城內隱藏了一些寶物，不要錯失，而從在一間豪宅中叫巴多(パートン)的人就得到一張VIP卡)。在加保魯山上，發現一間屋子，原來住在這裡的人卡沙(カザン)是認識瑪雅，而瑪雅見到他也非常之開心。然後，卡沙告訴蘭古這個山已慢慢被毒霧籠罩著，使到他所種的花兒也枯萎了，不過這時他突然呼出一頭Origin，立即將枯萎了的花回復生氣，配合瑪雅的Origin之力量，更令花兒開花。接著蘭古聽到瑪雅和卡沙提到金色瞳孔之男的事，便追問他們，於是蘭古道出實情，而卡沙得知他的事後，便告訴他金色瞳孔之男擁有很強大的力量，單以你的劍技是很難對付他，而蘭古聽到卡沙那番說話，又見到他和瑪雅也是與自己同樣是擁有Origin的MISSTICK的人，便請求他如何將藏於身體內的Origin喚醒起來。於是乎，卡沙便給蘭古一個考驗，沿這條路到山頂上，對付洞窟內一隻山之主的精靈(此時，玩者如走進屋內再出來後，會有一名行商人的到來，及出現Save Point的提供，如果玩者持有VIP卡的話，便可享有這商人的服務進行買賣)……

率先公開五位同伴最初使用可能的ARTS COMMAND

蘭古

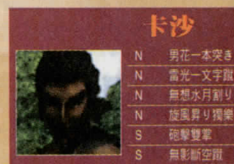
N	蒼月破	→↓→	N	閃陣	↑↓↓←→
N	飛天流舞	↓←←	S	砂齒み	→←→
N	鷹落とし	←↓↓	S	月花無影斬	→←↓←→

瑪雅



N	炎の躍動	←↓←
N	空を裂く電光	→↑←
N	超空からの光芒	←↑→
N	災いの暗雲	↓↓↑
S	聖なる光彈	↓↓←←

卡沙

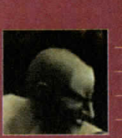


N	男花一本突き	↑→→
N	雷光一文字蹴り	←↑↓
N	無想水月割り	↓←→
N	旋風昇り獨樂	↓↑↑↑
S	砲擊雙掌	↑↑←↓→
S	無影斷空蹴	←→↓↑

詩露

N	スレイカトラス	→←↑
N	スパイクアンカー	↑↓→
N	ランブルバイク	←↑↑↑
N	ブラッドスパーク	↓→←→↑
S	サプライズビーチ	↓↑↓←

阿衣



N	來,舞い降りる災厄	↑←→
N	旋,切り裂く旋風	←↓↑
N	刈,削る大地	→↑↓
N	應,押しつぶす衝擊	→←↑↓
S	打,打ち倒す一打	↓→→

(註：N為NORAML ARTS、S為SUPER ARTS)





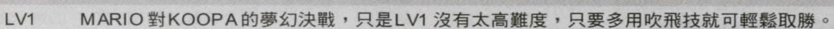
大乱闘スマッシュブラザーズ DX

GC	2001 年 11 月 21 日
NINTENDO ● ACT	
6800 日圓 ● 8cm 專用光碟	
11 BLOCK	

TEXT:杉原


L18

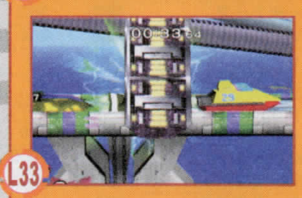
以集齊隱藏人物為目標！



LV1	MARIO 對KOOPA的夢幻決戰，只是LV1 沒有太高難度，只要多用吹飛技就可輕鬆取勝。
LV2	由於小DK 體型太小，建議多用判定大的SMASH 下+A 作戰。
LV3	SAMUS與LINK 只會放炸彈，道具都全是炸彈，你亦一起放炸彈吧。飛道具是有效的攻擊。
LV4	雖然巨大YOSHI 較難吹飛，但玩者有三個STOCK ，沒有被擊敗的可能吧。
LV5	這版的目的是食錢，NESS 被攻擊跌出的也計數的，食夠就可過版。
LV6	雖然是一打三，但對手是被縮小的KIRBY ，多用吹飛技就可輕鬆解決。
LV7	只可倚靠道具POKEMON 攻擊PIKACHU ，選高速的角色比較有利。靈活運用Z 鍵是勝負關鍵。
LV8	開始時雙方損傷均過100% ，不過對手是吹飛力較低的SAMUS ，選用力量型角色可輕易獲勝。
LV9	ZELDA 是會無限復活，要擊倒SHEIK 才算取勝，先累積她的損傷度，待變身後一發吹飛技KO 她吧。
LV10	第一場ALL STAR戰，對瑪利奧一族(為何會有DK？)的五連戰。重點是如何有效地回避攻擊，儘量減少傷害。
LV11	在1分鐘內不被KO就可過版。只求過版可選高速度的角色，想拿取分數則可使用對空技強的。然而選擇的首要條件是跳躍力足夠，否則很易被拉版。
LV12	不用多說，只有7 秒時間，當然選擇吹飛能力高的角色，務求一擊必殺吧。
LV13	一開始必須立刻取下要保護的蛋，然後不斷逃走吧。如果希望攻擊取分的話，就只有靠必殺技了。
LV14	由於場地惡劣，在混戰的同時需要好好留意自己的位置。切忌選速度快的角色，否則只會自找麻煩。
LV15	三位女性角色均不擅長埋身戰，以力量制壓是最有效的戰法。體重較輕的她們不難吹飛，戰鬥亦算輕鬆。
LV16	只可用星星道具攻擊。控制左右可有限度地調整落下點，嫌麻煩就看準KIRBY 們聚集時才取星吧。
LV17	本關有兩種戰法，其一是儲定砲等KOOPA的損傷有一定程度時送他一程，其二是盡量令KOOPA遠離FALCON ，以一己之力KO 牠。
LV18	LINK 對LINK 的單對單之戰。電腦的AI 頗高，小心距離甚遠，而且不能防御或回避的投技。
LV19	由於PEACH 不會作出攻擊，因此需要令KOOPA 儘量遠離她。MARIO 的最佳位置當然是在KOOPA與PEACH 之間，但也要小心MARIO 自己被擊倒。
LV20	第二場ALL STAR戰，比較需要注意的對手是ZELDA與FALCON，還有SAMUS版的地形亦可能構成頗大傷害。
LV21	作戰目的是轟走ICE CLIMBER的拍檔，玩者可利用地形的高低分開二人，再迅速把拍檔吹飛。注意時間只有一分鐘，行動必須要快。
LV22	十分容易的一版，只要用DK 不斷下+B……
LV23	對手是隱形狀態的FOX與FALCO，難以目視之外速度亦快，不求紀錄的話不斷使出LINK的回轉斬等全方位攻擊吧。
LV24	又是軍團戰，又是DK 的下+B……注意最後一匹是巨大版YOSHI 。
LV25	怪獸片般的戰鬥，加兩個純屬贈慶的MARIO與PEACH 。沒有甚麼戰術可言，來一場硬碰硬的肉搏戰吧。
LV26	今次的FIGURE 場地比較平坦，一如平時般戰鬥就可。三名對手中總會有一位是站在一邊放暗器，真是有點兒那個……
LV27	必須注意經常轉動的場地，一不小心就會跌死。而這版的敵人頗多，地形與道具都要好好利用才有勝算。
LV28	軍團戰……DK……不用多說（汗）。
LV29	以GANONDORF 的速度對LINK 不會造成太大威脅，然而ZELDA 卻會有點麻煩。因版圖頗大的關係戰鬥最好處於場邊，速戰速決對我方較為有利。
LV30	第三場ALL STAR 戰。較強的角色有PIKACHU ，選擇攻擊判定較長的角色較佳。
LV31	跟MARIO 兄弟進行時間制對戰，應不斷進攻，務求取得更多分數。
LV32	戰機的砲火可阻礙玩者，但亦可幫助玩者攻擊。待PURIN 儲夠一定傷害後，才施以致命一擊吧。
LV33	以FALCON 的速度加上快鏡，相信玩者需要一點時間適應。注意剩餘時間也經過快鏡處理，別被騙倒。
LV34	小LINK的吹飛能力十分弱，配劍亦較短，因此唯有以較為強的必殺技來削HP。十分考驗玩者技術的一關。
LV35	雖然是以一對二的戰鬥，不過LUIGI的速度比Dr.MARIO及PEACH快，攻擊力亦較高，只要避免被圍攻就不會有問題。


L27


L29


L33


L34


L39


L41



LV36	對欠缺有效突進技的NESS來說FALCON與FALCO是最困難的兩戰。因此首三戰必須保持較低損傷度，最後兩場才有勝機。
LV37	巨大化的雜魚兵十分強勁，要擊倒他們必須比PURIN搶先一步放出精靈球內的傳說POKEMON。要點是盡快擊倒PURIN ，只要PURIN 不在場就勝利在望了。
LV 38	雖然是一打三的戰鬥，不過其實三人的攻擊是會命中對方的，好好利用會對戰鬥起很大幫助。另外由於地形關係，電腦經常會發生自滅行為……
LV39	又是一打三，所有敵人都與玩者同樣使用PURIN ，多用SMASH 技就可輕易解決。為安全計，場內的精靈球也要積極搶奪啊。
LV40	第四場 ALL STAR 戰，但沒有哪個真正麻煩的對手，只要注意損傷過關應不是大問題。
LV41	在速度上MARTH 比LINK 優勝，劍技亦是MARTH 攻擊範圍較廣，因此近身戰鬥玩者形勢會較佳。注意不要距離太遠，對沒有飛道具的MARTH 是沒有好處的。
LV42	實力懸殊的一戰，巨大KOOPA只要輕輕一招已可把縮小LUIGI吹飛，除了運用地形之外，實在別無他法。
LV43	這關最大的敵人並非對手，而是一跌下路面就被拉被死的地形。戰鬥時應盡量避免使用突進技，反利用地形KO 對手也是不錯的戰法。
LV44	開始時只可全力逃走，待真正敵人MEWTWO出現時就集中攻擊吧。由於不可擊倒ZELDA，進行戰鬥時最好盡量遠離她。
LV45	又是軍團戰，是SMASH技發揮威力的時候了。但這次玩者的實力與敵人變為均等，非常容易會被吹飛，難度因而提升了不少。
LV46	雖然又是一對二，但兩位《FE》主角均屬於大開大合，並沒有一些特別屈的招式，因此即使正面對決也有一定勝算。
LV47	名副其實的大亂鬥。特別是當所有角色均處於FIGURE 雙角之間，力量不足就十分容易敗下陣來。有回轉斬這類全方位技為最佳選擇。
LV48	這版的PIKACHU 是會無限復活，玩者的目標是兩隻PICHU 。然而這三隻POKEMON 集合實在有點屈機成份，成功與否有賴玩者的技術。緊記別理會PIKACHU ，不斷追擊PICHU 吧。
LV49	最後一場 ALL STAR 戰。經過這麼多場，相信玩者已經有足夠經驗應付，接下來就看大家的技術了。
LV50	對付「左右互搏」，最重要是懂得善用空中回避。空中回避加防禦應可卸去大部份雙手的先後攻擊，待在場邊會更加安全。選角要揀站立對空技特強的，如GANON 、LINK 等。最重要的還是看玩者技術如何。
LV51	極需運氣與根性的一戰。運氣差的話可被三人合作無間的攻擊一擊扣過200%，運氣好的話他們不用打也會自滅。根性方面，筆者花了四小時才可完成這關……過版的重點在於超巨大KOOPA，其實只要消滅了KOOPA ，這時若仍剩下一點餘力，以玩者打過LV1 至LV50 的實力，解決其他二人已經沒有難度了。









登場條件：基本人物

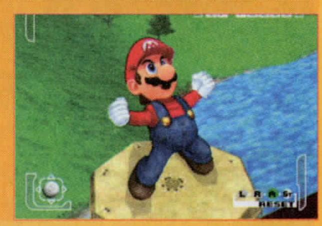
MARIO



身為Mr. 任天堂（…）的瑪利奧，在大亂鬥中亦有著作為主角的氣勢。一如一般遊戲主角的特徵，無論力量、速度、攻擊力都屬平均型，是初學者的首選角色。雖然欠缺強力的必殺技，但變化頗多的必殺技令他實力顯得十分全面。B 可作遠距離牽制，攻擊判定較遠的SMASH橫+A在近身戰亦可收突擊之效，吹飛能力也不俗。對空方面雖然上 +B 出招快，而且起手一刻有無敵時間，但攻擊力欠奉，落地時亦不能作出攻擊，因此使用判定較大，吹飛力亦高的下 +B 較佳，另外被包圍時這招亦可作解圍之用。攻擊範圍短是MARIO 的弱點，對戰時應儘量避免與對手距離太遠，也可偶爾使出能把敵人轉向的橫 +B 來擾亂對手。







登場條件：基本人物

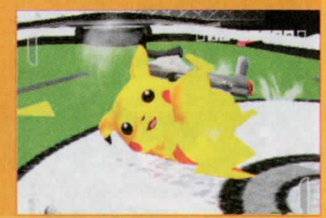
PIKACHU



屬於雷電系POKEMON 的PIKACHU ，是以高速度的機動力壓制對手為主要戰法。飛道具B 必殺技電擊有效距離十分遠，兼會跟隨地形移動，利用這點可給予出奇不已的傷害。下 +B 的落雷攻擊判定為一垂直線，用來「陰」上方的對手可收意想不到的效果。上 +B 攻擊力十分小，但可作二段轉向攻擊，被吹飛時復歸的能力很強。由於下 +B 、橫 +B 、DASH+A 這些主要技的空隙都非常大，不適合作近接戰用，有必要進行肉搏戰時只有以連射能力極強的 A 攻擊作牽制。因此PIKACHU 的最佳戰法是打游擊戰，以B與上+B牽制，看準機會以DASH+A 或橫 +B 突擊。







登場條件：基本人物

KOOPA



一如牠的外觀，KOOPA的特徵是攻擊力強，但速度十分慢。鈍重的身體令牠極難被吹飛，然而跳躍力不足在被吹飛時復歸的難度亦增加不少。下+B、SMASH横+A、SMASH上+A及SMASH下+A的吹飛能力異常地高，即使只有50%已有一定機會被轟走。KOOPA擁有很強追擊能力，尤其是空中下+A及下+B，足以令被擊至浮空中的對手顯得更為無奈(…)。基本戰法是對被吹飛中的敵人加以追擊，令一時不慎被轟的對手一失足成千古恨，沒有翻身的機會。防守方面可用SMASH上+A對空，而SMASH下+A則是被圍時的最佳解困技。如是浮空狀態的話，下+B更是反守為攻的殺著呢。





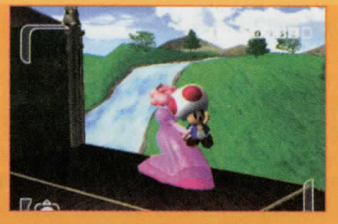


登場條件：基本人物

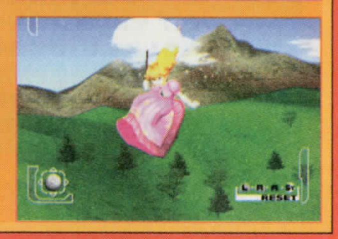
PEACH



在SUPER MARIO中待救的PEACH在這裡終於顯示她的強者本色(？)。擁有絕大浮空力的她，最大賣點是優秀的復歸能力。使用她戰鬥的時候，最重要的是保持著空中的優勢，向下方的敵人作出狙擊。建議使用的吹飛技是SMASH横+A，這招隨機使用平底鑊、網球拍或高球捧的攻擊是PEACH少有判定大、攻擊力亦強的招式。同樣吹飛力高的横+B因為判定弱，不適合硬碰，看準敵人的空隙施以突襲比較湊效。上+B的落下時間太長，只宜用作復歸，對空還是SMASH上+A較為安全。不得不提的是必殺技B，以蘑菇王子檔格，再散佈胞子反擊(賤招…)。這招可卸掉大部份正面而來的攻擊，而且判定時間長，是十分好用的反技，加以追擊就可給予對手非常大的傷害，這是PEACH的另一殺著。







登場條件：基本人物

YOSHI



YOSHI的必殺技十分難於控制，但卻有十分高的牽制力，熟用的話可成為實力強横的角色，可以說是上級者用。使出YOSHI的必殺技時必須格外小心，尤其是横+B，可來回作多段突進，但由於速度快，稍有不慎就會滾下場邊自滅。下+B與KOOPA性質相若，但攻擊範圍頗小，唯一優點是有判定的星星可阻止對方反擊，偶爾一下可收奇襲之效。必殺技B的另類用法是背向場邊使用，可令對手就此落下，很難復歸。上+B是建議招式，可藉按B的時間與方向投蛋，可狙擊的範圍非常廣闊，而且對空也不會出現相殺情況，只是要熟練則需要一點時間。小跳下+A是一招十分好用的通常技，中到正的話會造成十分大的傷害，也是HOMERUN CONTEST的殺著。







登場條件：基本人物

DONKEY KONG



與KOOPA同樣，DK也是一名力量型的角色。他大部份必殺技都有極強吹飛力，而且判定非常大，對體重較低的角色來說，受他一擊也可不是說笑。然而攻擊判定出現遲是DK的一大弱點，必殺技B及SMASH攻擊均是如此，使用時間必須準確，否則可能受到淩厲的反擊。横+B雖然攻擊力不高，但可令對手陷入地面，然後當然要加一招B或SMASH横+A了。追擊後歸中的對手亦是DK的強項，他可因應復歸的路線，選擇利用SMASH横+A或SMASH上+A追打。如果距離適合的話更可按B儲力，看準時機施以重擊，這一拳肯定令他爽死。另外DK有一特點，就是手持木箱等重道具時可以進行跳躍，移動速度亦較其他角色持箱時快，投擲道具的戰法是DK的另一選擇。







登場條件：基本人物

FALCON



F-ZERO唯一的登場人物，擁有非常高的移動速度。突進技豐富的他，主要戰法是利用高速擾亂對手，再以衝刺距離遠的必殺技把他轟飛。較佳的突進技是橫+B與下+B，這兩招衝刺速度十分快，可殺對手一個措手不及，橫+B更可把對方浮空，而下+B亦是有效的空對地攻擊。對空方面建議使用SMASH上+A，因為二連發令這技的判定時間大為延長，而且第二發的吹飛能力也不俗。相反，上+B判定實在太細，出招時間快反而令這招命中率更低，不宜多用。必殺技B與SMASH橫+A效果相近，但B的出招時間實在太慢，即使對手不能先制，也有足夠時間回避，因此B只可以其不會跌出場邊的優點，追擊復歸中的敵人。連打A的特殊技是削HP的好工具，然而打至一定程度對方就可脫身，必須注意收招時間。







登場條件：基本人物

FOX



FOX的速度可媲美FALCON，而且必殺技種類亦多，是一名攻守兼備的角色。按B的光線鎗是無限距離攻擊，而且受到攻擊的一方不會有被擊中的動作，可以無聲無息地削HP，然而由於被攻擊者沒有硬直動作，切忌在近接戰中使用。橫+B的突進能力相當高，而且可攻擊移動軌道上的所有敵人，也有一定吹飛力，只要判斷距離得宜避免自滅，這是FOX的主力武器。可隨意決定方向的上+B是另一實用的突進技，不過此技有出招慢的缺點，如用作對空的話需要一點先讀。防禦技方面，下+B可把飛道具及投擲道具以兩倍攻擊力反射，對付龜式戰法的對手十分有效。總括來說，除對空較弱外，只要能跟上其速度，FOX是可對應多種戰法的全能戰士。







登場條件：基本人物

NESS



NESS是極難用的一位角色。必殺技的實用性不高，普通攻擊判定又短，只有超強的彈跳力令他在空中有一點優勢。B是對空攻擊，但攻擊判定出現很遲，有判定時間亦短，最佳用法只是向在上層場地混戰中的對手贈慶。較有效的對空技是上+B，可自由控制方向的光球也可作狙擊用，如果把光球向自己攻擊就可依擊中的方向使出突進攻擊，不過移動光球時間需時，光球未消失前NESS又不能作任何行動，露出的空隙非常大，這招亦不且多用。橫+B的飛道具也因軌道問題而令命中率大減，反而把能量式飛道具吸收為回復用的下+B最為有用。埋身戰建議用SMASH橫+A及空中橫+A，SMASH上+A及SMASH下+A放出的搖搖只有本體有判定，不能擊中貼身的敵人，亦是不宜多用的技倆。要熟用NESS，除了要知道NESS的特性外，也要對所有其他角色有一定了解，才可作出對應，因此NESS絕對是上級者專用的人物。







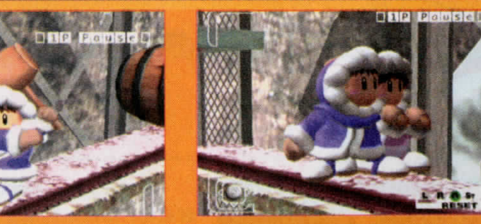
登場條件：基本人物

ICE CLIMBER



要發揮ICE CLIMBER的真正實力，在於如何與半自動操作的拍擋合作。集合二人力量的話，ICE CLIMBER的必殺技才可展現其威力，取得連擊後更可使出二段攻擊，給予敵人重創。最實用的技是SMASH橫+A與及SMASH上+A，判定範圍大之餘吹飛能力亦高，二人同出攻擊力超強，絕對是可獨步天下的招式。橫+B雖然沒有吹飛力，但這招移動攻擊是逃走時阻擋追擊的首選。上+B令ICE CLIMBER成為遊戲中擁有最高跳躍力的角色，復歸能力高強，攻擊力也不錯，不過注意沒有拍檔就不能往上移動，亦即失去了復歸的能力。保護自己的拍檔是ICE CLIMBER的另一大課題，因為拍檔被轟走會使他的實力大幅下降，令戰況變得極為不利。



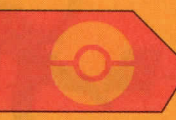




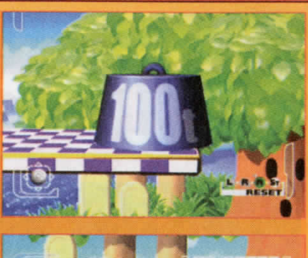


登場條件：基本人物

KIRBY









KIRBY有個十分有趣的特徵，就是他的B必殺技把對手吞掉，是可學習該角色的B必殺技的。因此KIRBY的戰法非常多元化，而某程度上是以習得的必殺技為基礎，例如學會了DK的GIANT PUNCH就可以肉搏戰為主，相反吸收了FOX的光線鎗則以遠距離牽制作主導。KIRBY的另一特性是擁有多段跳躍、浮空力，因而具備極強復歸力，也可在不被攻擊的情況下看清戰鬥的形勢。上+B是可靠的對空技，吹飛能力亦佳，而且放出的衝擊波也能收牽制之效。橫+B是另一招常用技，不俗的吹飛力與範圍大的攻擊判定是這招式的優點。下+B雖然有完全不會受傷的防禦時間，但變回原狀的空隙頗大，地上使用沒有攻擊力，作為空中技又可能會因身處場邊之外而導致不能翻身，還是少用為妙。

登場條件：基本人物

SAMUS







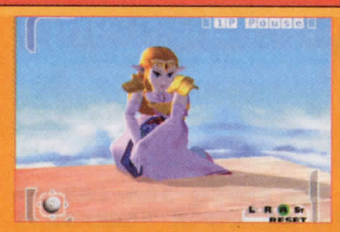


SAMUS的必殺技中有大量飛行道具系，因此她是屬於遠距離支援型角色。B必殺技是CHARGE砲，需要第二次按下B鍵才發射。MAXIMUM的CHARGE砲擁有很高吹飛力，是遊戲中最強的飛道具技。至於另一飛道具，橫+B的導彈則有追尾性能，只要以SMASH（兩鍵同按）方式使出就會變為破壞力較強的直線導彈。上+B沒有吹飛力，但出招快、判定大令這成為可靠的對空技。下+B同樣沒有吹飛力，而SAMUS本身的落下速度亦比爆彈快，用來進攻最多只會造成相殺，與SMASH上+A同樣用作另一招對空技比較實際。SAMUS擁有吹飛力的招式不多，只有MAX B，上+A及SMASH橫+A，單對單會是不利的一方，軍團戰（VS XX軍團）就更顯得艱辛，因此在團體戰中才可發揮她的實力。

登場條件：基本人物

ZELDA









移動緩慢、體重輕，ZELDA表面上是很弱的角色，但其實只要能夠成功駕御，ZELDA的實力在遊戲中是數一數二的強者。B雖然沒有吹飛力，不過除了可作前後攻擊外，此技更有反彈飛道具的效果。看似沒有用的橫+B，實際上是ZELDA的主要的攻擊。只要不放開B鍵，火炎就不會爆發，更能以上下方向操縱其飛行軌道，加上爆風範圍不細，若時間準確在遠處的對手就唯有硬食。當然，這是需要一點先讀技巧。而瞬間轉移技上+B，移動的方向可以控制桿決定方向，熟習轉移距離可給對手來一個奇襲，打完又可以用這招逃走，對方必會被搞得無所適從。然而她的必殺技吹飛能力不高，這方面就以SMASH技補足吧。就此而已嗎？別忘記她還可以變身為SHEIK，多姿多彩的戰法足以使ZELDA的實力立足於遊戲的頂點呢。

登場條件：基本人物

SHEIK









與攻擊力強，但移動力低的ZELDA剛好相反，SHEIK的速度與FALCON、FOX等有過之而無不及，但卻欠缺強大的必殺技攻擊。必殺技B是速度最快的飛道具，而且在正常遊戲速度下，要看到SHEIK發射的鐵針是非常困難，被攻擊的一方又是那句，硬食。橫+B的鐵鏈又是另一招十分好用的招式，放出鐵鏈後緊按B鍵就可用方向桿就可揮動，只要明白固中秘訣，護身之餘亦可造成多HIT打擊。上+B與ZELDA同樣是可控制方向的瞬間移動技，不過距離較短。SHEIK的必殺技都沒有吹飛能力，基本戰法是用這些高速度的攻擊來增加對手傷害，然後以對空力強的SMASH上+A，判定遠的2 HIT技SMASH橫+A及SMASH下+A來給予致命一擊。如果面對的環境SHEIK攻擊力不足的話，不要猶疑，變身為ZELDA吧。



登場條件：基本人物

LINK



LINK 的特徵是擁有種類豐富的投擲道具，加上埋身戰用的劍與盾，是為一位遠近皆能的全面角色。橫+B 的回力刀可以控制桿調教方向，而且射程亦遠，遠離牽制的首選。反而B 必殺技弓箭的射程只為直線，而且需要CHARGE，實用性被性能較佳的橫+B 比了下去。爆彈（下+B）攻擊範圍大，最適合觀看混戰時送上一個作贈品之用。然而由於爆風會傷及自己，使用時又需要取出與投擲兩個動作，自己也在混戰中時就不要拿出來派街坊了。劍技方面上+B回轉斬有無敵時間，而且範圍極廣，又有吹飛能力，無論是解困、對空或者發動攻擊，此招都是上上之選。不過使用時需注意自己雙腳貼地，因為只要稍為離地，就會邊出邊上昇，落地時露出的空隙是足以致命的。LINK的缺點是運動性不足，遇上速度較高的對手，硬碰時往往輸掉先機，跟敵人搶攻時要小心點了。







登場條件：以MARIO 完成CLASSIC 或 ADVENTURE MODE／進行100 回 VS MODE

Dr.MARIO



既然同是MARIO，兩者的必殺技，甚至通常技、動作都是一樣的。然則用過後才發現，二人之間亦有一點微妙的分別。首先是基本性能方面，Dr.MARIO的移動速度比MARIO低一點，不過MARIO本身不是以速度取勝的角色，因此影響其實不大。最明顯的相異之處在於B 必殺技。Dr.MARIO 的飛道具是藥丸，其發射的角度比MARIO 的火球低，適用於攻擊身處下方的敵人。另外亦需注意的一點是SMASH 橫+A，Dr.MARIO 因為沒有放出火焰，攻擊範圍比MARIO 細得多，慣用MARIO 的人就要注意距離了。除此之外，其他必殺技在判定、吹飛角度都與MARIO有些微不同，戰法上兩者會有少許分別。







登場條件：在 ADVENTURE MODE 的STAGE1-1，過版時剩餘時間的秒數個位數字為2（即02、12…），LUIGI 就會代替MARIO 出戰1-2。在1分鐘內擊倒他，再以不CONTINUE 爆機，LUIGI 成為挑戰者／進行800 回 VS MODE

LUIGI



LUIGI的登場條件十分古怪，他的招式也絕不是MARIO 的翻版。速度比MARIO稍高，跳躍力也不俗。飛道具B 變為直線進行，不受地形影響。橫+B 是MARIO 缺乏的突進技，按鍵時間愈長，突進距離愈遠，威力亦較高。然則MAX的突進距離實在太遠，必須確實命中對手方可使出，不然很容易會自滅。上+B看似對空技，其實起手的一刻才是這招的精髓。起手的一剎命中的話就會發生爆發，吹飛力超強，相反在起手後才擊中的話，只是一招攻擊力弱得不可再弱的招式。而因為這招是垂直跳躍技，直接地減弱了LUIGI 的復歸力。至於下＋B 則成了單發技，DASH 攻擊是LUIGI 少有的多HIT 技。配合判定佳、起手快的SMASH 橫+A，他的實力不會比MARIO 低。







登場條件：完成CLASSIC MODE／50 回 VS MODE

PURIN



老實說，PURIN 其實是遊戲中最強，亦是最難熟練的一位角色。她的特性與KIRBY 一樣，擁有多段跳躍浮空力，後歸力之強可說是數一數二。PURIN 最強技下+B 是遊戲中最強力的吹飛技。相信很多人都不知這招的用法，其實在PURIN睡著的一刻，她的中心部份是有攻擊判定的，攻擊力之強是有機會把0% 的KOOPA 轟掉！不過這招的攻擊判定實在太少，緊貼對手亦未必可以命中，建議於橫+B把對手浮空後，把握極準確的時間施以此一擊必殺的絕招。B 是一招CHARGE技，需要按鍵一段時間才有攻擊力，但這技的自滅機會奇高，必須加倍注意。令人入睡的上+B只對地上的敵人有效，而且睡著的時間也不長，實用性有限。手短腳短同樣是她的弱點，因此不太適合埋身戰。



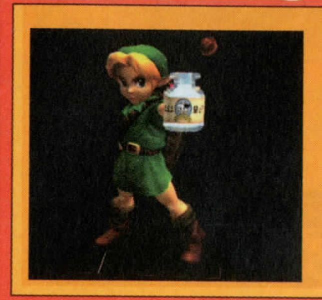






登場條件：十人完成CLASSIC MODE／500回VS MODE

YOUNG LINK



雖說YOUNG LINK是LINK的翻版，但礙於能力上有很大出入，二人戰法基本上完全不同。小LINK身體較小，速度比大LINK快，不過攻擊力卻減弱了不少，吹飛能力更低得可憐。原本LINK的主力吹飛技SMASH橫+A，小LINK竟然是完全沒有吹飛力，只有靠同樣削弱了吹飛力的上+B、SMASH上+A與普通攻擊而已。另一方面，小LINK的必殺技則強化了不少。上+B會把對手捲進來造成多HIT攻擊，



LINK那邊實用價值不高的B弓箭變成攻擊力頗強的火箭，這裡比回力刀好用了不少。對吹飛力低的小LINK來說，如何利用必殺技，有效地增加對手傷害是主要學習的地方。有一點不知大家有否發現，LINK與小LINK的盾是有防禦效果的，可檔格飛道具系攻擊。利用這點可令戰鬥輕鬆得多呢。





登場條件：完成百人斬

FALCO



與FOX同出一徹的FALCO，同樣是以速度取勝的角色。FALCO比FOX優勝之處，是他的四肢較長，打擊技的攻擊範圍比較遠，連打A亦可取得比FOX大的牽制力。B沒有了連射能力，但補回被擊中的動作，加上上述的優點，FALCO擁有十分高的牽制能力。跳躍力加強可彌補落下速度過快的缺點，但仍須小心反被其高速度導致自滅，尤其是橫+B，切忌於場邊亂用。下+B同樣有反射功能，更加入



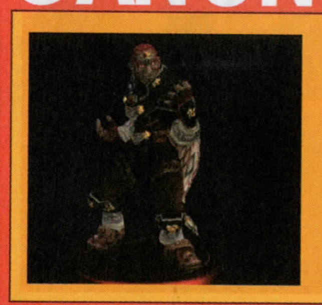
了吹飛力，以此招的起手速度，在混戰中是效果甚佳的吹飛技。





登場條件：完成EVENT BATTLE LV28

GANONDORF



不知GANON與FALCON有甚麼曖昧的關係，兩人的招式為什麼會這樣相似(根本就是一樣嘛…)。只不過，特性方面二人卻是各走極端。FALCON以極高速度壓制對手，GANON則以強大的力量壓倒敵人。GANON的速度實在無話可說，隨時比KOOPA還要慢。加上他使用的是FALCON那種大開大合的招式，最可靠的攻擊反而是擁有甚高吹飛力的普通攻擊。在龜速的背後，GANON擁有壓倒性的力



量。普通拳腳已足夠吹飛，B更差不多是一擊必殺的招式。不過他的出招時間比FALCON更慢，中此招的相信要檢討一下自己的技術(…)。其他技倆與FALCON大致相同，力量是GANON佔優，因此他絕對是以肉搏戰為主的「有前無後」型戰法。正面對決的話，GANON會是非常有利的一方。



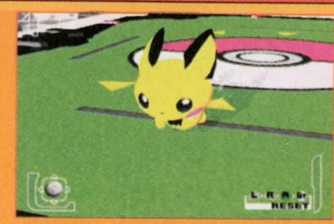


登場條件：完成EVENT BATTLE LV37／以MEWTWO完成CLASSIC MODE／200回VS MODE

PICHU

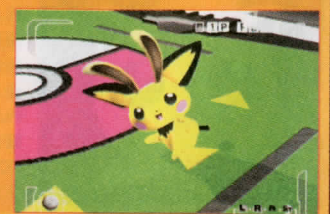


PIKACHU進化前的PICHU，簡直是一個令筆者大叫「攞笨」的角色。招式方面與PIKACHU大致相同，速度相當高，以高速戰法為主。最大的問題是，當使用雷電系的技時，PICHU本身也會增加損傷度！所有必殺技，甚至空中橫+A，SMASH橫+A這些看到電流的，也會對PICHU自己造成傷害。這些招式又是常用技，受傷是無可避免的。因此，速戰速決是PICHU的必然戰法，不能給予對手任



何反擊機會，否則必敗無疑。PICHU的另一問題是HANDICAP非常大，導致極難操控，如果你自問不是高手中的高手，還是別選擇牠了。

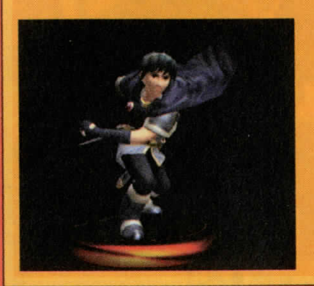






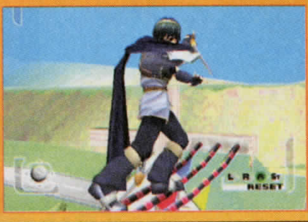
登場條件：使用14位基本角色進行VS MODE

MARTH



新登場的《FIRE EMBLEM》主角MARTH，總是覺得他與遊戲有點格格不入的感覺。與LINK同是使劍的他，攻擊範圍已有一定保證，而其揮劍的速度亦頗快，對著較慢的角色有一定優勢。B是一招不俗的CHARGE技，既快且強，追擊復歸中的對手效果顯著。橫+B可以不同方向加上目押而造成四連斬，連續性甚高，全中可造成很大傷害。對空技上+B起手快，但須注意落地的空隙。至於反擊技下+B，對擅於投技的敵人時就不用為妙了。力量不足的MARTH不適合跟對手正面衝突，利用判定較長的劍技，保持中距離搏鬥是推薦的戰法。





登場條件：使用MARTH完成CLASSIC MODE

ROY



另一位來自《FIRE EMBLEM》的角色，ROY的配劍「封印之劍」使他擁有極高攻擊力，雖然速度稍遜，比MARTH更長的攻擊範圍可彌補一切。同是CHARGE技B，ROY這邊的MAX是一擊必殺，代價是10%傷害。橫+B的第三擊變成有吹飛效果，第四HIT的命中率因而大為減低。缺點是缺乏較實用的空中技，應儘量避免展開空中戰，否則只會令自己陷於不利局面。由於二人配劍有別，使用ROY大可以跟對手埋身肉搏。建議多用出招快，威力高的橫+B，對付任何敵人也綽綽有餘（筆者都是靠這招擺平LV51…）。





登場條件：對戰時間達20小時（PLAYER計）／700回VS MODE

MEWTWO



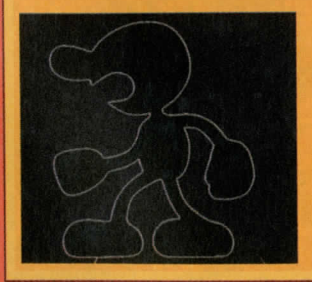
有最強POKEMON之稱的MEWTWO，擁有極強浮空力，復歸能力頗強，不過要小心被對手追打。B必殺技SHADOW BALL是有變速的飛道具，令人難以回避。CHARGE時MEWTWO的身體也有攻擊判定，某程度上可以避免CHARGE中被襲。下+B是十分強橫的必殺技。雖然本身沒有攻擊力，不過被擊中的敵人會產生暈眩狀態，接著就當然任你魚肉了。橫+B是實用性不大的技，因為對手在被撞落地面前通常都會掙脫，最多只能作浮空技之用。瞬間轉移技上+B起招出奇地快，反應較慢就不能隨心所欲地轉移到適當的地方，但成功駕御的話奇襲能力更勝SHEIK。A連打是連射性極高的通常技，MEWTWO進行近身戰鬥的瑰寶。配合對應各方向，吹飛力強的SMASH技，足以令牠立足於不敗之地。



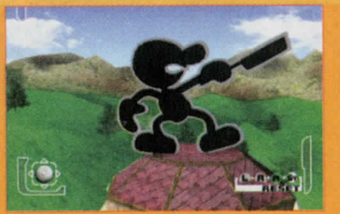
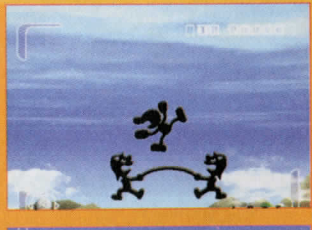


登場條件：全角色完成CLASSIC MODE／全角色完成ADVENTURE MODE／全角色完成BREAK THE TARGET／1000回VS MODE

Mr.GAME & WATCH



當得知超經典的G&W將會在遊戲中再現，令人不禁期待到底他會以怎樣的方式表達立體的一面，一看之下才發覺，為什麼會這樣平面的（……）？在《大亂鬥》中的G&W是一位充滿著變數的角色。B攻擊飛香腸的軌道是隨機的三選一，不過都是拋物線，適合用來對付身處較高地形的對手。橫+B是另一招隨機的招式，從舉牌的數字分為九種屬性的攻擊，9更是一擊必殺的強力攻擊呢。下+B的用法有點奇怪，可吸收飛道具，吸夠三次後就可以把累積下來的攻擊力一次過放出。G&W體重比較輕（有體重的嗎？），亦欠缺確實的強力必殺技，作為最後隱藏角色會不會弱了一點？不過G&W那過癮的動作，加上有趣的音效，辛辛苦苦打出他來也是值得的。




THE KEISATSUKAN
ザ・警察官 新宿24時

THE・警察官 ~新宿24時~ 美國之戰

PS2	2001年 11月15日
KONAMI ● ACT	
6800日圓 ● DVD-ROM	
105 BLOCK ● 對應 CAPTURE EYE	

TEXT : SAKURA KI

第六事件現場
L.A. LITTLE TOKYO 西 市街地

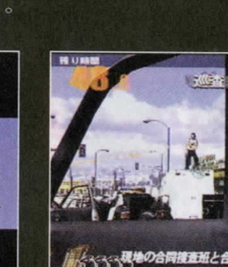
日前，警方於東京新宿拘捕「極道會」主腦人物，可是行動中被三名幹部人物成功逃出日本。除了組長外，兩名疑犯李倍榮(47)和長田典子(49)被發現逃到美國L.A. LITTLE TOKYO。日本警視廳特搜部人員和當地警方合作追捕，在街上和「極道會」的同黨發生激烈的槍戰，最終於一輛在逃的汽車上拘捕二人。















這一關只會有一條路線，而且路線上也只有六個關卡，當中還包括BOSS戰，是個比較短的版數。可是玩者別以為關卡少便可以掉以輕心，這一關玩者的戰場在街上，能夠供躲藏的地方有限，再加上敵人的數目亦增加了，因此比較在日本的關數困難。不過此關數的途人比較少，只要留意別射中那些拿盾牌的同僚，那麼應該能節省不少遊戲的時間。首先第一關卡開始時，玩者能躲避在警車車門後，應先幹掉站在貨車上拿著機槍的敵人，之後再逐名犯人擊倒，過程中小心誤射在車門前的兩名同僚。來到第二關卡，同樣先射殺站在貨車上的那名槍手，接著小心留意會有位拿機槍的犯人從貨車後走向左邊，玩者要先對付此人。對付餘下的敵人時，要小心以前面車門作掩護的同僚安全。第三關卡會走到貨車的背後，玩者的藏身之所變得大很多，可是凶險的程度增加了。首先別要一開始便開槍射擊，因為這時會有數位途人在貨車前面走過，玩者應先躲在貨車背後等待。接著玩者應先射擊站在貨車頂上的敵人，玩者要蹲下來移動到車門後，再快速地趕掉那人。之後一名拿機槍的犯人會從畫面的左邊走出來，玩者射擊的時候要留意右邊從貨車前跳出來的兩名槍手。第四關卡的戰場是貨車的另一邊，一開始時玩者應先射殺拿著機槍衝上來的「西裝友」，玩者還要留意站在高處的另一名犯人。第五關卡開始時有位拿機槍的人走出來，玩者要在他未開槍前射擊他，然後蹲下躲在路邊的廢紙箱旁作掩護。不過玩者別躲著不動，因為廢紙箱太細的關係很容易被射中。玩者要一邊左右移動身軀來避開敵襲，一邊要快速瞄準射擊敵人。

來到最終的關卡，亦是這版的BOSS對決戰。兩名BOSS會坐在一輛汽車之上，而且還會在馬路上左穿右插，玩者要在兩個方向來向敵人還擊。當BOSS的車輛還未接近時，玩者應盡快把三名嘍囉消滅，然後再向兩名BOSS瞄準開槍。由於玩者要擊中兩名BOSS，因此如果趕不及射中敵BOSS的話，應該立即閃身避過衝過來的車子，然後再重複剛才的戰術消滅敵人。





第七事件現場



LITTLE TOKYO西路上CAR CHASE

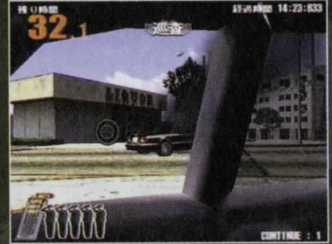




在逮捕李倍榮和長田典子的時候，數名「極道會」的組員乘車逃走，警方立即乘車追截，上演了一場汽車追逐戰，警方最終把三輛在逃的車輛截停，拘捕所有「極道會」成員。







這一版只有一個關卡，其實這關可以說與之前的很不同，玩者會乘著一部有司機駕駛的車輛中，與在逃的三輛汽車展開追逐，同時間玩者要把三輛車子上的敵人擊倒，這樣才能截停他們。車子移動的途徑只是逆時針方向行駛，而且不斷在繞著大圈進行。玩者同樣需要躲起來才能補充子彈，不過只是躲在車子中。當敵車在我方正面的時候，由於車輛左右移動得太密，因此要射中敵人會比較困難。相反當敵車移動到我方兩旁時，玩者便要把握這絕佳機會，確保補充足夠的彈藥一口氣攻擊才是上策。



第八事件現場



地下註車場

在L.A. LITTLE TOKYO附近的其中一坐大廈，是「極道會」在美國的大本營。美日聯合警方一起行動，直目搗黃龍追緝「極道會」的會長。當警方到達有關大廈停車場時，遇到數十名「極道會」的組員反抗，雙方發生激烈的槍戰，總共有五十人被補。





路線一

這一關不會有BOSS出現，可是敵人的火力十分猛烈，而且還有十一個關卡那麼多，因此玩者絕對不能掉以輕心。關卡一玩者從警車上走出來，玩者立刻躲在車門之下，留意這時會有一位穿西裝的槍手很接近車門，玩者要留意太接近車門邊時會被射中。第二關卡會來到右手邊的牆，玩者要留意站在車輛上的犯人，還有在右手邊有位趟的受傷途人，有位犯人會以他來做擋箭牌，要小心誤射他才是上策。第三關開始時留意很接近牆邊的敵人，把他射倒後會再有一位敵人衝出來，玩者還要留意地上有位人質，由於太容易隱藏而不見，



小心別誤射她。第四關卡最初只有兩名犯人，擊倒他們後會有二名犯人更接近玩者，玩者最好別把頭太過露出去，否則只有浪費更多無謂的時間。第五關卡的敵人數會比較多，一開始應先躲在左手邊的牆，把敵人從右邊開始逐個逐個擊倒便可。





第六關卡玩者只可以躲在一條柱後，玩者在移動上應要小心，因為移動左右的幅度太大的話，也有可能會被敵人射中，尤其要留意左邊蹲下的敵人，應該先幹掉他才對。第七關卡來到升降機前，把一名犯人擊倒後會有三名敵人衝出來，要小心留意從升降機中會有一位途人走過，小心不要打中他。第八關玩者要盡快把站很較高的敵人清理，除了因為他拿著機槍亂掃之外，他的開槍位置很容易射中躲在車後的玩者。另外玩者還要小心有位途人，他會左右亂走，別要誤射他。第九關卡開始時，玩者首先要躲在一道矮牆下，要小心一名很接近的敵人，射殺他後會有另一位同樣接近的敵人出現，先射殺他後再對付其他的人。第十關會走到右邊的通道上，要小心會有一位女途人經過，射殺站在中央的兩人後，會有另一位途人從右手邊衝過來，小心別要誤射他。接著還不要分手，因為會有一名犯人非常接近玩者的位置，小心被他擊倒而浪費時間。

來到最終的關卡時，這裡會出現的敵人十分多。同樣玩者應先立即藏身在左手邊的牆邊，然後再把敵人從右至左方向逐個逐個擊倒，玩者除了要留意別誤射坐在地上的一般市民之外，還要留意射擊最左手邊的兩人時，要走到右一點的地方才能打中他們。



路線二

與路線一同樣火力猛烈的關數，而且亦會有車輛撞人事件出現，首兩關與路線一的相同。第三關卡走到右手的牆邊，玩者應首先躲起來，在等待那位途人經過的同時，亦要小心會有兩名犯人接近玩者。消滅完那兩人後，最大威脅的是右手邊拿著機槍亂手的犯人，玩者應先躲起來等待他補充彈藥的一瞬間射擊他，但同時亦要留意站在車頂那名犯人的攻擊。第四關卡並非那麼多人，玩者只要留意較接近玩者位置的兩名槍手便可。第五關卡開始時，玩者千萬別要往左手邊移動，否則的話便會被車子撞死。玩者這關要躲避在一條柱之間，玩者要左右移動才能把敵人逐個消滅。

第六關卡要跑到左手邊通道的牆邊，最初只有一名犯人出現，不過只要玩者把他射擊後，從左手邊樓梯口會有兩名途人跑出來，之後便會多了名犯人站在玩者面前，玩者緊記得小心才時。第七關在右手邊的通道口旁，玩者要躲在右邊牆作掩護，這關卡會有兩名途人出現，而且有一名途人還會跑來跑去。這關最值得注意的是右手邊拿著機槍的敵人，玩者可要移動到左手邊才能射中他，可是玩者移動左邊時會被正面的敵人射殺，因此玩者應先打倒正面的犯人，然後再小心等待他補充彈數的瞬間射殺他。第八關開始時會有一名途人衝過來，留意敵人援軍的中兩名犯人很接近玩者，要小心被他們擊中。第九關開始時別要發呆站著，應該第一時間躲入右手邊的柱後，否則的話便會被車撞死。逃到柱後玩者也要左右移動，這樣才能把敵人全滅。第十關卡來到一道矮牆下，玩者應立即躲避起來，並且想辦法把最接近的敵人射倒。這時另一位敵人也會很接近玩者，所以也應該先幹掉他後，再慢慢清理後面的敵人。最終關卡的內容，與路線一的相同。





路線三

這路線的分支點同樣在第三關卡上發生，開始時會有兩名的途人從右至左走過，可是玩者就算這時躲起來，亦會被正面的敵人射中，玩者要一邊小心誤射，一邊要盡快射倒那名犯人，這亦會有一定的難度。射殺了兩名犯人後，便有一位從右邊的樓梯口衝出來。來到第四關，玩者只要把身體藏在左手的牆邊，然後把敵人從右至左逐名擊破便可，不過敵人的數量可不少，而且亦有出場的次序分別，玩者反而要小心這兩點。第五關來到升降機前，留意從升降機走出來的一名途人，他的背後還有一名拿著機槍的犯人，玩者先把身體躲藏在柱後，然後再左右移動攻擊敵人，但最好是先把拿機槍的犯人幹掉。第六關開始的兩名犯人並不太難對付，反而玩者應小心誤射一般市民。要解決接著走出來的兩名犯人才困難，一名很接近玩者，另一名較遠的拿著機槍亂掃，玩者應先射殺較接近的犯人。第七關要注要的地方，就是會有一名蹲下來的途人，只要確認了他的位置，便不會發生誤射的事件。第八關卡的戰場在通道上，玩者要以右手邊的牆作掩護。留心開始時會有一位女途人從左至右經過，當玩者把站在中央的兩名犯人射殺後，又會有一位途人從右至左走過去，玩者只要不誤射途人，也不會有太多浪費時間的機會。第九關卡的敵人數量並不多，不過玩者也不可以不躲避而胡亂站出來，因為除了會被衝過來的敵人殺害之外，還會被蹲在貨車頂上的敵人射中。接下來的兩個關卡，其攻略法也與路線二的內容一樣，請參考以上路線。

最終事件現場

LITTLE TOKYO北西路上

警方稱為「極道會密輪引取事件」，從日本東京新宿開始，在美國L.A.落幕。「極道會」主腦人物組長原口勝治(67)，在LITTLE TOKYO街上被警方發現，雖然在組員猛烈的槍火掩護下，仍然被日本和美國合作的搜查小組拘捕，成功搗破「極道會」這個跨國犯罪組織。





這一關是拘捕「極道會」的組長，他從第三個關卡開始已經出現，首關卡玩者要留意迎面而來的一名女途人，應該先躲避在車門後再小心反擊。第二關卡同樣要躲避在車門後，開始時的三位犯人，玩者應先考慮把站得最高的一位擊倒，然後再把其他的消滅，因為站得高較容易把玩者射中。到了第三關卡時，「極道會」的組長原口勝治會出現，可是玩者要射到他的機會並不多。說回此關卡同樣要利用車輛和拿著盾牌的同僚作擋箭牌，把五名犯人逐一擊破。第四關卡開始時會有一輛貨櫃車停在路中心，會有途人從旁邊走過，玩者要小心誤射。玩者開始時先躲在同僚的背後，然後再向貨櫃車頭出現的敵人射殺。第五個關卡輪到車尾的敵人，當玩者讓途人從邊經過，便可以利用貨櫃和車呔的空隙作目標，便可以一口氣射數名犯人。不過當敵人被全滅時，從左手邊會走出一名拿著機槍的敵人，玩者要讓他未開始掃射之前收拾他。第六關卡走到貨櫃車的另一邊，玩者可以從畫面上看到BOSS的出現，可是其實卻被貨櫃車完全掩護著，玩者應該不要管他，反而玩者要留意在貨櫃車上的敵人。第七關卡開始時，BOSS會在貨櫃車的另一邊從左至右跑過，如果玩者能把握這短短的一瞬間，蹲下來從車底射中奔跑中的BOSS便能過版，否則的話也要在車底把這關卡的敵人消滅才行。

















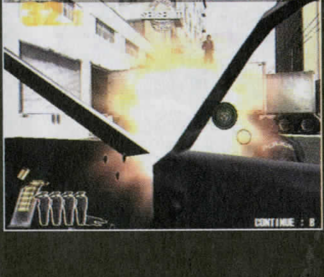
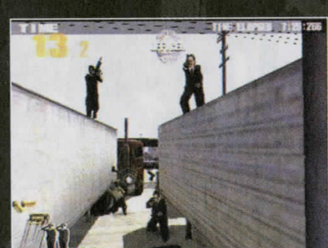
接著來到最後的一度關卡，玩者首先要把衝過來的敵人避過或射殺，之後要小心從左手邊走過來並且非常接近玩者拿著機槍的敵人。玩者首先不要理會BOSS，把汽車頂和貨櫃車頂上的敵人消滅，把所有的嘍囉擊倒後再慢慢和BOSS對決。他會以貨櫃車和數輛汽車作擋箭牌，從左到右又再從右到左移動，偶爾會向玩者開槍還擊。當他在黃色那部的士前停頓的一瞬間，是擊倒他的最佳時機，當然玩者亦要留意他有沒有開槍才移動出去冒險呢。

三名敵人，不過玩者要留意別把身體蹲得太過低，否則的話很容易會被敵人射中。第四關卡玩者要蹲下身子，在貨櫃車的底部向敵人射擊，雖然這關卡難度不高，可是如果用CAPTURE EYES玩的話腳會比較倦。第五關卡可以說是毫無藏身之所的關，玩者應要以快速和準確的槍法決勝負，先把貨櫃車頂上的敵人幹掉，然後再把數名嘍囉擊倒。到了這個時候，從大廈的二樓露台上會有一位敵人，玩者需要蹲下來才能射倒他。第六關玩者出現的敵人數量會很多，可是他們的位置並不太好，因此玩者亦很容易避過他們的攻擊，只要留意不誤射三名前方的同僚，便很容易把敵人全滅。

海外版的主腦人物長田典子，會在這關的最後關卡才會被補。玩者開始時會在那貨倉的平台下與敵人對峙，而且會分為左右兩邊的畫面進行，當把一邊的敵人(除BOSS外)消滅後，便會轉到另一邊的畫面繼續進行，直到玩者把BOSS擊倒。玩者每次轉畫面的時候，應該以最快的速度射倒所有嘍囉，然後再專心瞄準四處走動的BOSS。每當玩者或BOSS開槍射中那些紙盒時，紙盒便會掉到地上，紙盒掉得越多，BOSS能迴避的地方越少，好好利用這個空隙便可以將BOSS收拾。



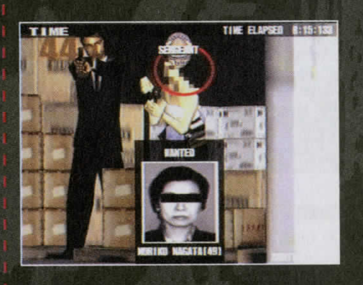
ANOTHER STORY

這個ANOTHER STORY的遊戲模式，當玩者打爆了一次機後便會出現，這個基本上遊戲方法與大同少異，只不過是KONAMI推出的海外版業務用版本，遊戲中的主角由日本警察改變成為美國警察，遊戲中的路線亦會從美國L.A.那邊開始，可以說是以美國「警察官」的角度去進行遊戲，最後與日本警方合作鏟除「極道會」。不過遊戲並非搬字過紙之作，有一關數「倉庫街」是海外版獨有，就讓玩者來介紹一下這關數。

路線一

這是一個以美國警察為主角的關數，因此玩者在會發現主角的打扮是個美國警察。首關開始時已經槍林彈雨，玩者應先射倒站在貨櫃車頂上的敵人，否則躲在車門後也並不見得安全。接下會還會有另一位敵人從貨櫃車頂上走出來，同樣玩者要先處理他才繼續殺敵。關卡二玩者要利用廢紙箱和車門之間作左右射擊，玩者應該先幹掉比較接近的兩名犯人，然後再左右移動射擊燈柱後面的敵人。第三關卡敵人的位置很佳，玩者應先射擊貨櫃車上的兩名犯人，之後再攻擊其他的




路線二

這路線的分支點在關卡二，玩者走到左邊的貨倉，利用牆和貨櫃車之間的空隙，一口氣連射把敵人擊倒，可是玩者要留意站在貨倉上較高的那名犯人。第三關玩者走上了貨倉內，利用那條寬闊的石柱作擋箭牌，然後玩者左右移動身體作攻擊。玩者應先將右手邊的那位敵人消滅，然後再攻擊地上的敵人，否則的話會被敵人兩邊於車頂挾擊，而且左手邊的援軍還會拿著機槍出來。第四關玩者要利用三名拿盾牌的同僚擋彈，先從左邊開始攻擊敵人，慢慢地逐一擊倒，不過玩者要小心發生誤射同僚事件。還有，玩者可以從貨櫃車的底部先擊倒右手邊的敵人，不過如果蹲得太久的話也有被敵人射中的可能。來到火力很強的第五關卡，玩者可以藏身在貨櫃車的背後，



可是由於有二位敵人拿著機槍掃射的關係，玩者亦不能魯莽行事，還是從右到左逐一把敵擊倒才是上策。接下來的兩個關卡，內容和攻略法也與路線一的相同，請玩者自行參考。



正義の味方™

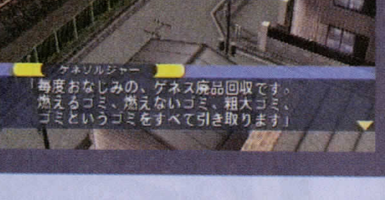
PS2	2001年 11月15日
SCEI ● AVG	
6800 日圓 ● CD-ROM	
430 kb	

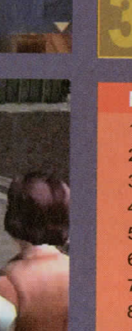
TEXT : MARKS

第五話 「謎之服務者！垃圾大作戰」









只野市民煩惱的三擇談話

	選擇	
1	正直に話すように言う	+0.1
	代わりの色紙をこっそり返すようすすめる	± 0
	そのまま黙っておくように言う	-0.1
2	會社に買って返すべきだと言う	+0.1
	會社の事はよくわからない	± 0
	そのまま自分の物にするようすすめる	-0.1
3	とりあえず乗ってみる	-0.1
	無視する	± 0
	怒る	+0.1

	MINI GAME 內容	成功	失敗
1	切斷 20 個氣球	+0.3	-0.1
2	捕捉三隻貓	+0.3	-0.1
3	帶小孩到車站	+0.15	-0.07
4	帶小孩到 SanSan	+0.15	-0.07
5	切斷 9 個氣球	+0.3	-0.1
6	捕捉四隻貓	+0.3	-0.1
7	捕捉三兄弟	+0.3	-0.1
8	帶小孩到的士	+0.15	-0.07
9	尋找隱形眼鏡	+0.2	-0.1
10	尋找媽媽	+0.15	-0.07

有一天，住宅街突然出現了嘍囉，他們今次並不是出來四處做壞事，相反地四處收集垃圾，而婦人們很高興地將垃圾交給他們。

第二次，新田警官來到 HAPPY CAFE 找幸次郎商討嘍囉最近的行動。當幸次郎知道他們最近正式收集垃圾時，覺得他們只是做好事，但新田警官仍覺得十分懷疑，最後他氣憤地離開。

因為光一亦感到懷疑，所以特地到住宅街看個究竟。變了身的光一在住宅街看到嘍囉真的正收集垃圾。正當光一亦開始覺得他們好心的時候，突然有人阻止她們這樣做，而婦人們的後面出現了神秘的女英雄。雖然女英雄說嘍囉必有陰謀，但因為婦人們覺得他們只是做好事，不單開始不信好的說話，而且更用垃圾投向女英雄身上。看到情況的光一當然挺身而出擋在女英雄前面，即時令她們不敢再投了，而嘍囉們看到情況不對勁，便快步離開。婦人們離開後，女英雄覺得一定要調查這件事。

光一在車站前廣場見到垃圾之後，便變身調查這事件，但踏出時卻立即看到新田警官，原來亦為了調查嘍囉他們。接著，新田警官用垃圾袋蓋過光一，令他變成垃圾堆的其中一員。





到達邪惡組織的基地，他們將垃圾全部燒毀，而今次出現的怪人是燒卻怪人。醒來的光一發覺自己身處何處，突然兩邊的牆向光一移去。正當光一用力支撐時，鐵牆突然退回，原來是女英雄救了自己。躲在一角的光一聽到怪人和DARK LADY的說話，原來他們想用燃燒的熱氣熱暈人類，再以有害物質縮短壽命。這時，嘍囉發現了光一的存在，立即上前包圍，可是他們無法捉到光一，而變了身的光一趁機會離開了敵方的基地。

不久之後，整個城市開始熱起來，而普通的市民逐一暈倒。燒卻怪人出現在 Holiday St.來看成果時，變了身的光一出現阻止怪人。解決了嘍囉後，怪人因為女英雄的出現而撤退了。醒過來的市民們都對自己之前對付女英雄的態度感到歉意。

在市民公園中，光一無意間見到嘍囉出現，而且從石碑打開了一條秘道。於是光一用同樣的方法打開秘道進入。在基地中，嘍囉捉到潛入的新田警官，而怪人決定將新田當垃圾燒死的時候，光一出現阻止。與怪人的戰鬥中，光一取得勝利，而救出了新田警官。



回到 HAPPY CAFE ，雖然光一將事件解決，但彌生和小夜子就趁此機會在店內舉行泳裝派對，而看到彌生穿著三點式的光一立即面紅耳赤。



地方	時間	7:01.00~	7:05.45	7:07.15~	7:11.30	7:15.30~	7:20.00	7:22.00~	7:27.00
HAPPY CAFE						三擇 -02			
總合病院	外面			MINI-05		三擇 -03			
	大堂								
	走廊								
	診療室 1								
	診療室 2								
街外洋館	外面	MINI-01							
	館內								
只野警局									
SUPER 超級市場	外面	MINI-02					裏 EVENT		
	店內								
青果一番						MINI-06			
只野車站前廣場	廣場	MINI-03			EVENT			MINI-07	
	只野銀行								
市民公園								▲7:25.45	
住宅街		▲7:04.15	EVENT		裏 EVENT			MINI-08	EVENT
HOLIDAY ST.	大街	MINI-04					EVENT	MINI-09	
	BLUE SKY								
	藥免唇								裏 EVENT
	Armadillo House	三擇 -01	裏 EVENT						
	Yan Burger								
	中央堂書店					三擇 -04			
	SanSan								

第六話「接收不能！洗腦大作戰」

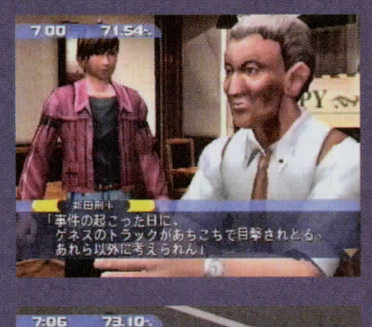
在中央堂書店內，智世見到一名男人在聽過電話之後，便變得神智不清地離開。雖然智世覺得古怪，但工作卻令她不能分身理會。

在 HAPPY CAFE 內，光一等從新田警官口中得知一日之內失蹤了幾十人，而他們開始懷疑邪惡組織與這事件有關。這時，小夜子的手提電話響起來，而各位在彌生的一句說話後知道小夜子剛剛換了新款。不久，他們再次談起失蹤事件，而且分頭調查。

光一到 SUPER 超級市場的時候，發現外面有很多古怪的人來到，而不久便見到邪惡組織的貨車駛過來，將這些人紛紛送入貨櫃之內。從遠處觀察的光一突然見到小夜子出現在這些人當中，並想上前阻止，不過被嘍囉發現，而且命貨車快速離開。無法救出小夜子的光一回到HAPPY CAFE之後，便將這件事告知彌生等，而幸次郎記起小夜子在聽到一個電話後變得古怪地離開，於是各位決定向手提電話調查。

在車站前廣場內，光一見到推銷手提電話的服務台，於是變身前去調查。光一在問過數個問題之後，假扮服務員的嘍囉被逼現身，上前包圍光一。當然光一擊倒他們後，便開始審問有關最近的失蹤事件。原來那些手提電話可以令人進入催眠狀態，而將這些人成為嘍囉的一份子。可惜，新田警官的出現，令嘍囉乘機逃脫。

到達市民公園的光一見到公園內出現很多同嘍囉，而他們好像正在進行一個昇職的決鬥。彌生突然出現正觀看的光一後而，令光一嚇一跳。二人再次看



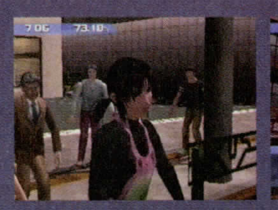


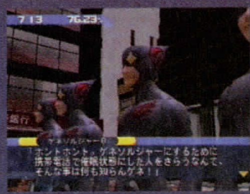


EVENT 中的二擇與三擇表

	選擇	數值
1	本人の問題だからしかたがないと言う	-0.1
	自分も悲しくなる	±0
	そんな奴はオレが許さにいと力說する	+0.1
2	不正はしないと斷る	+0.1
	自分も出てみたいと言い出す	±0
	いくらくれるか聞く	-0.1
3	今すぐ助けるよう言う	-0.1
	見守るよう言う	±0
	見守り,いざとなったら助けるようすすめる	+0.1
4	オレが代わりにおこづかいあげる	-0.1
	お母さんに正直に話すように言う	+0.1
	こっそり返しておくようすすめる	±0
5	二股は戀愛テクニックの1つだと言う	±0
	二股はだめだとたしなめる	+0.1
	三股をすすめる	-0.1

	MINI GAME 內容	成功	失敗
1	切斷 12 個氣球	+0.3	-0.1
2	捕捉五個小孩	+0.3	-0.1
3	尋找姊姊	+0.15	-0.07
4	帶小孩到車站前	+0.15	-0.07
5	快速到 Armadillo House	+0.15	-0.07
6	捕捉四個小孩	+0.3	-0.1
7	切斷 8 個氣球	+0.3	-0.1
8	尋找鑽石	+0.2	-0.1
9	追捕追蹤者	+0.2	-0.1















回公園時，聽到他們因為人手不足，而捉走市民來改造成嘍囉。於是，光一和彌生抵達博士的研究所找博士商討。

到青果一番調查的光一，見到邪惡組織的貨車駛入裡面。爬過圍牆的光一見到很多市民從貨車走出來，而嘍囉更打開了通往秘密基地的通道。當他們想帶走市民的時候，變了身的光一出來阻止，而他們被嚇得四處逃走。由於光一無法弄醒那些被催眠的市民，唯有單獨進入邪惡組織的基地。

邪惡組織利用改造機器將市民變成了嘍囉，令怪人和DARK LADY開心不已之際，房間內突然漆黑一片。按回燈掣後，DARK LADY見到房間內的嘍囉們已經被打暈了，而這些都是光一所做的。於是，怪人派了繳成嘍囉的小夜子迎戰光一。因為她無法醒過來，所以光一唯有將她打暈。解決怪人之後，光一便請博士到來研究解決辦法，原來只要將改造機器相反地使用，就可以將嘍囉變回市民。從嘍囉變回原狀的小夜子見到英雄出現在眼前，但突然又變成光一，令他感到疑惑。

回到HAPPY CAFE的小夜子在看過新聞報導後，肯定光一就是英雄，便上前抱著光一。雖然彌生因而生了光一的氣，但是小夜子已經芬心允許。

地方	時間	7:01.00~	7:05.45	7:07.15~	7:11.30	7:15.30~	7:20.00	7:22.00~	7:27.00
HAPPY CAFE									
總合病院	外面	MINI-01						MINI-06	
	大堂								
	走廊								
	診療室 1								
	診療室 2								
街外洋館	外面	MINI-02							
	洋館內								
只野警局									
SUPER 超級市場	外面	▲7:05.15	EVENT					MINI-07	裏 EVENT
	店內	▲7:05.15	EVENT						裏 EVENT
青果一番							裏 EVENT		EVENT
只野車站前廣場	廣場				EVENT	MINI-04			
	只野銀行	三擇 -01							
市民公園		MINI-03	裏 EVENT		裏 EVENT		EVENT	MINI-08	
住宅街							裏 EVENT	MINI-09	
HOLIDAY ST.	大街					MINI-05			
	BLUE SKY								
	藥兔唇								
	Armadillo House					三擇 -03			
	Yan Burger					三擇 -04			
	中央堂書店	三擇 -02							
	SanSan								

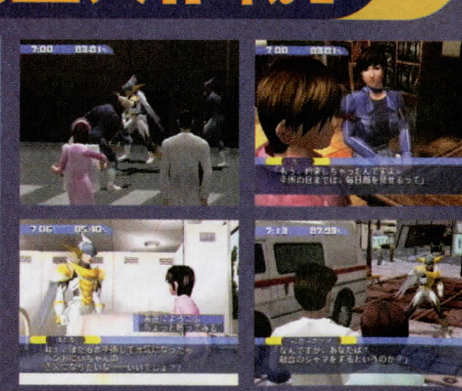
第七話「紅色衝擊！捐血大作戰」

一輛捐血車駛到總合病院內，醫護人員將載血液的鐵箱交給護士的時候，嘍囉突然出現，想搶奪護士手中的鐵箱，幸好變了身的光一出手擊退嘍囉。護士在多謝之後，便請光一與想見英雄的女孩的見面。

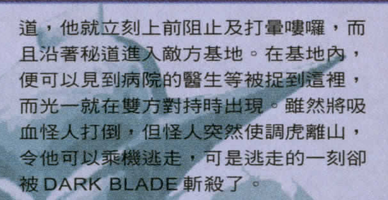
回到HAPPY CAFE，光一便將之前與女孩的約定告訴彌生他們，不過因為小夜子的一句令彌生的面色突然改變，光一見到情況不對，便以與女孩見面的理由離開。

到達總合病院之後，光一便變身成英雄，走進女孩的病房之內。光一與女孩有講有笑，而當中知道女孩是英雄的支持者。光一離開病房之後，便遇上之前請光一與女孩見面的護士，而當光一問女孩何時做手術時，護士的說話便困難。這時，一位醫生走過來替護士解釋，原來前幾日輸血中心被人奪去所有血液，令到手術所需要的血液不足，而光一開始懷疑是否邪惡組織所做。

在車站前廣場時，一部捐血車駛到廣場內，而醫護人員則呼籲市民捐血。不過，光一看了不久便發







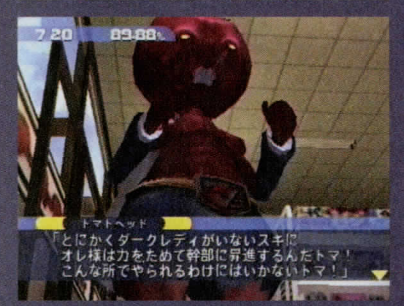
覺有點不對勁，那些醫護人員強逼市民捐血，而光一當然不會袖手旁觀，立刻變身上前營救，而吸血怪人因為外面嘈吵而走出來。原來那些醫護人員是嘍囉假扮的，但本應想解決怪人的光一因被嘍囉阻著，而被他離開廣場。

吸血怪人出現在 SUPER 超級市場搗亂，雖然光一趕到，但依然被他逃脫了。光一趕往總合病院的時候，看到女英雄正在照顧那個女孩。原來她來到時，醫生和護士等已經離開了病院。

當光一再次回到總合病院時，見到有一個嘍囉正想使用在病院內的秘道，他就立刻上前阻止及打暈嘍囉，而且沿著秘道進入敵方基地。在基地內，便可以見到病院的醫生等被捉到這裡，而光一就在雙方對持時出現。雖然將吸血怪人打倒，但怪人突然使調虎離山，令他可以乘機逃走，可是逃走的一刻卻被 DARK BLADE 斬殺了。





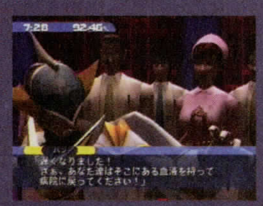




只野市民煩惱的三擇談話

1	お母さんが心配するから家に歸るように言う	+0.1
	子供のころを思い出す	-0.1
	家出のコツを傳授する	±0
2	一緒にナンパしましょうと言う	±0
	紹介しましょと言う	-0.1
	それはできないと言う	+0.1
3	何とも言えない	±0
	職務怠慢だと言う	-0.1
	職務怠慢ではないと言う	+0.1
4	息子さんに相談するようすすめる	+0.1
	いけない事だと言う	±0
	戀のためならしかたがないと言う	-0.1
5	もちろん止める	+0.1
	自分で決めるよに言う	±0
	もちろん讀むようにすすめす	-0.1

	MINI GAME 內容	成功	失敗
1	捕捉四隻貓	+0.3	-0.1
2	切斷 25 個氣球	+0.3	-0.1
3	尋找隱形眼鏡	+0.2	-0.1
4	捕捉三兄弟	+0.3	-0.1
5	尋找鑽石介指	+0.2	-0.1
6	帶小孩到電氣店	+0.15	-0.07
7	尋找媽媽	+0.15	-0.07
8	捕捉三隻貓	+0.3	-0.1
9	切斷 10 個氣球	+0.3	-0.1
10	帶儲蓄簿到銀行	+0.15	-0.07





地方	時間	7:01.00~	7:05.45	7:07.15~	7:11.30	7:15.30~	7:20.00	7:22.00~	7:27.00
喫茶店 HAPPY									
總合病院	大門前	MINI-01	EVENT						EVENT
	大堂								
	走廊								
	診症室(1)								
	診症室(2)								
街外的洋館	外面	MINI-02							
	館內								
只野警局						三擇 -03			
SUPER 超級市場	外面						EVENT	MINI-09	
	店內								
青果一番				MINI-04		MINI-07			
只野車站前廣場	廣場			▲7：10.30	EVENT			MINI-10	
只野車站前廣場	(只野銀行)					三擇 -04			
市民公園				MINI-05					
住宅街		MINI-03							
HOLIDAY ST.	大街			MINI-06		MINI-08			
	BLUE SKY								
	藥兔唇					三擇 -05			
	Armadillo House	三擇 -01							
	Yan Burger								
	中央堂書店	三擇 -02							
	SanSan								





地下迷宮歷險記 第二回

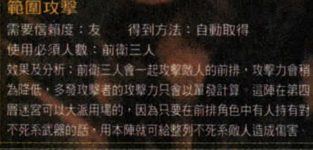
文：小寶寶

PS2	2001 年 11 月 15 日
ATLUS ● RPG	
發售中 ● DVD-ROM	
386KB	

Allied Action 研究會 上集

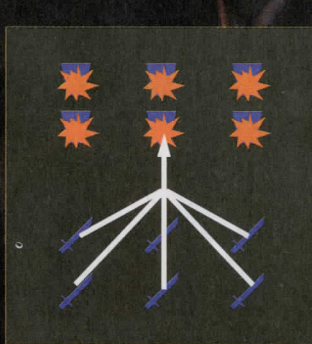
在本遊戲中，在戰略上的最重要一環就是 Allied Action，在地底迷宮中要以弱勝強的話，非得好好運用各種Allied Action不可。在這環節中，我會為大家介紹及分析各種Allied Action，而這一次，我先為大家介紹在遊戲初至中段(信任度在友或以下)會學得到的 Allied Action ，請用心看吧。(在下一集的 Allied Action 研究會中，會有大家意想不到的隱藏 Allied Action ，請留意！)

攻擊系



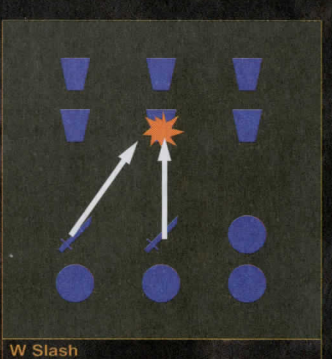
範圍攻擊

需要信賴度：友　　得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛三人
效果及分析：前衛三人會一起攻擊敵人的前排，攻擊力會稍為降低，多發攻擊者的攻擊力只會以單發計算。這陣在第四層迷宮可以大派用場的，因為只要在前排角色中有人持有對不死系武器的話，用本陣就可給整列不死系敵人造成傷害。



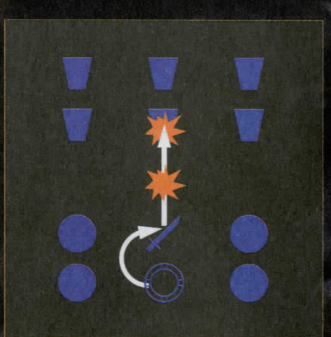
Rush

需要信賴度：盟　　得到方法：在公會以 $2000 學得
使用必須人數：前後衛共三人以上
效果及分析：全員攻擊的陣，會無視對手的防禦力，但攻擊也很低。在遊戲初期是很可靠的陣形，因為開始敵人的HP都較低，一次便可以完全清除。對防禦力高或回避力高的怪物如 Dragonfly、甲蟲甚至忍者都很有用，但對不死系完全無效。



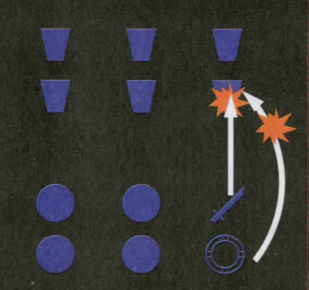
W Slash

需要信賴度：盟
得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛二人
效果及分析：很可靠的強力攻擊陣形，二人的攻擊力都會提高一倍，而多發攻擊力者也會照常作出多發攻擊。這是遊戲中使用率非常高的陣營，尤其對付頭目或是單體的敵人。



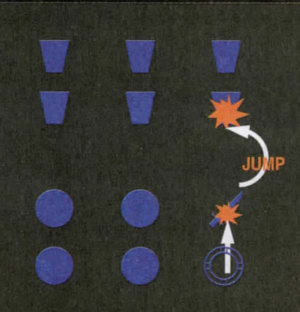
Stun Smash

需要信賴度：義
得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛一人，後面一位魔法使用者
效果及分析：後方的魔法使會在前衛的武器上加上 Stun 的屬性，然後前衛會作出一次單發攻擊，如果擊中的話，敵人會陷入 Stun 的狀態，不能活動。



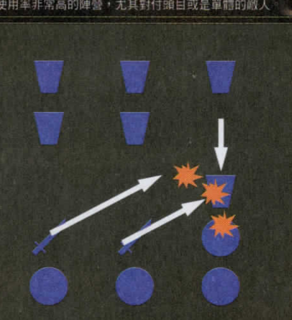
Hold Attack

需要信賴度：義
得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛一人，後面一位魔法使用者
效果及分析：後方的魔法使用者會先施放魔法使目標敵人停住，然後前衛便可以乘機作出攻擊。這一招對迴避率高的敵人(如忍者)非常有用。



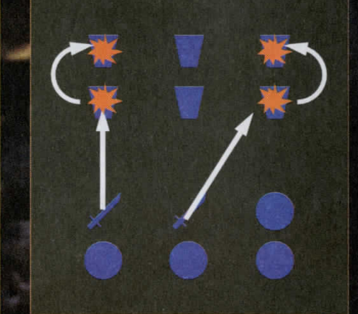
Single Jump Attack

需要信賴度：友
得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛一人，後面一位魔法使用者
效果及分析：前衛的的攻擊者會跳起，而跳起的回避率會變成100%，然後會作出一個防禦無視的攻擊。但可惜相比於前兩個陣形，這個的實用性較低。



Back Attack

需要信賴度：義
得到方法：ルイ可以加入之後
使用必須人數：前衛三人
效果及分析：其中一個前衛作餌，引對手攻擊後，另外兩位前衛便會上前一起夾擊。看來可以作出一個三對一的局面，但實際上的傷害比 W Slash 還要低，所以不太有用。



Slay Crush

需要信賴度：友　　得到方法：在公會以 $28000 學得
使用必須人數：相鄰的前衛二人
效果及分析：前衛二人分別攻擊敵人兩旁的前後列(即是最多四個人)，這一非常有用因為這是唯一能夠直接攻擊敵方後列的陣形。在遊戲中多數的施法者都會站在旁邊的，所以這招的使用率也非常高。

防禦系



Front Guard

需要信賴度：疑　　得到方法：自動取得
使用必須人數：前衛全員
效果及分析：全部前排的人都不作攻擊，用心防禦。然後全個隊伍的防禦力、回避率及各種特殊狀態都可以提升防禦，而這個陣形也可以化解 Rush 的攻擊。在對一些大堆圍攻，或者要使用魔法對付的敵人時，便使用這個陣形吧。

魔法系



Magic Sword

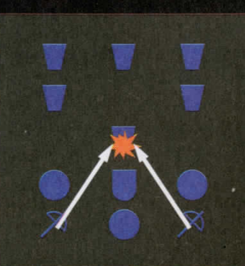
需要信賴度：友
得到方法：在公會以 $28000 學得
使用必須人數：前衛一人，後面一位魔法使用者
效果及分析：後排的施法者會將魔法施在前排攻擊者的武器上，而當該前衛攻擊時，便會觸發該魔法的效果。因為由魔法攻擊改為一般攻擊，所以可以無視敵人的魔法防禦。

援護系



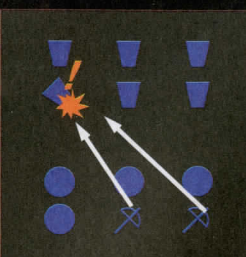
援護射擊

需要信賴度：義　　得到方法：在公會以 $4000 學得
使用必須人數：後衛 1~3 人，全員要二人以上
效果及分析：在前排的同伴要攻擊前先發出箭，使對手的迴避率下降。好處是可以大大提高之後的命中率，但是後排的三人用上了，不可以組出其他更有用的援護組合。一般來說，都會用Hold Attack 來對付回避率高的敵人。



牽制射擊

需要信賴度：盟　　得到方法：自動取得
使用必須人數：後衛 1~2 人，全員要二人以上
效果及分析：使用率非常高的一個陣形。後排的其中二人會替前排選定的二人作出援護，每當前排被援護的角色被直接攻擊時，後排的援護角色便會投出武器 (即使只裝上短程武器也可)截擊，使敵人該次攻擊停下來。



Magic Cancel

需要信賴度：義　　得到方法：自動取得
使用必須人數：後衛 1~3 人，全員要二人以上
效果及分析：這一個陣形和上一個很似，但不同的地方就是只要有敵方角色一使出魔法便會作出截擊，而每回合只會截擊一次。所以對頭目戰會非常有用，而在非頭目前時，可以考慮使用Slay Attack 來先將後列的魔法使用者擊倒。

地下迷宮第三層 B3F Labyrinth

切切實實的迷宮



逃過了第二層的機關、千辛萬苦才打開了升降機的開關後，終於到了第三層的地下迷宮。大家可能奇怪為甚麼在本層的攻略為甚麼會沒有附上地圖，因為本層是一個真真確確的地下迷宮。在每一次隊伍進入第三層時，它都會自動隨機砌造出一個全新的迷宮出來，所以是沒有地圖可以給大家參考的。亦是這個原因，遊戲中亦沒有甚麼委託需要在這一層解決的。但當然，這並不是叫大家完全停下來甚麼也不做吧...始終，要渡過這一層才得進入第四層的。由於在第四層的前半段還得依靠「第一層捷徑-->第二層升降機-->第三層-->第四層」的路線來回地面及地下城，所以，雖不能留下地圖，但也要懂得如何利用マップス魔法找出最短的路線走到下層。

敵人種類大增



這一層的敵人可開始要人煩惱了。首先會遇上不斷叫同伴輔助的 Giant Toad，閃避率極高的忍者，會使用魔法攻擊的司教、侍，會使用 Fire Breath 的蜻蜓，防禦力極高的甲蟲、甚至會噴毒的毒龍等等都是不易對付的傢伙，要收拾他們的話，非一定要善用 Allied Action 不可，當然，等級的提升也少不了。在第三層的理想等級是在十一左右，否則在下一層可要吃不少苦頭。

僧侶的占卜



在第三層會遇上的事件並不多，其中一樣就是僧侶的占卜。差不多每次走進這層迷宮都會碰到他的，他會問主角否要占卜，放心吧，不用錢的～。他會要伎主角在左、中、右三個山之中選一個，然後便會替主角抽出一張卡來。筆者試過最好運的就抽中了一張 Queen Guard 卡，可以讓我的任何一個角色的能力值全部提升一點！當然，也有些卡是不好的，例如邪妖精會將隊伍的金錢丟去一半...至於有甚麼卡就要之後再詳列出來，但大家可以參考下表以看看抽哪一個最好。

左之山	70%	好的結果 60%、壞的結果 40%
	30%	好的結果 30%、壞的結果 70%
中之山	70%	好的結果 40%、壞的結果 60%
	30%	好的結果 70%、壞的結果 30%
右之山	100%	好的結果 50%、壞的結果 50%

按以上的表列，看來選左之山的結果應該是最好的，因為得到好結果有 51%，比其他選擇的高一點。

會接到 / 可解決的委託一覽

委託人	委託	行動內容	報酬	地圖位置
メレク	不死の霊薬をつくりたい	找兩個龍之心臟給他	對魔のマント + EXP 4500	-

在本層出現的怪物一覽



Gas Dragon

可得道具：龍之心臟

特殊攻擊：Poison Breath

攻略要點：在初進入第三層時，牠的確是非常難對付的。因為它的 HP 和攻擊力都很高，再加上牠會使全體的毒攻擊，真的令人困擾。好好運用睡眠魔法將其催眠後會容易處理得多。



Dragonfly

可得道具：魔物之卵

特殊攻擊：Fire Breath

攻略要點：會使噴火，以及迴避力高的牠們看來很難對付，但其實牠們的 HP 值很低，只要用 Rush 便可以輕易處理掉。



Boring Beetle

可得道具：魔物之卵

特殊攻擊：後排攻擊

攻略要點：防禦力高是牠們的厲害之處，其他的也不算得甚麼。如果想一下子清掉他們的話，用全體魔法便可以。當然，如果等級夠高的話，Rush 也是一個好方法。



Lv 3 Samurai

可得道具：侍のヒゲ

特殊攻擊：暈倒

攻略要點：比起一般的怪物，他們擁有較高的 HP 及攻擊力，為了免得被擊中暈倒，還是要好好利用牽制射擊吧。



Lv 1 Bishop

可得道具：司教之腕輪

特殊攻擊：魔法攻擊

攻略要點：由於他們以魔法攻擊為主，所以速度都較慢。如果閣下的箭手們都是快速的話，便應先將其射殺，否則就應用 Magic Cancel 以防萬一。



Minor Daimyo

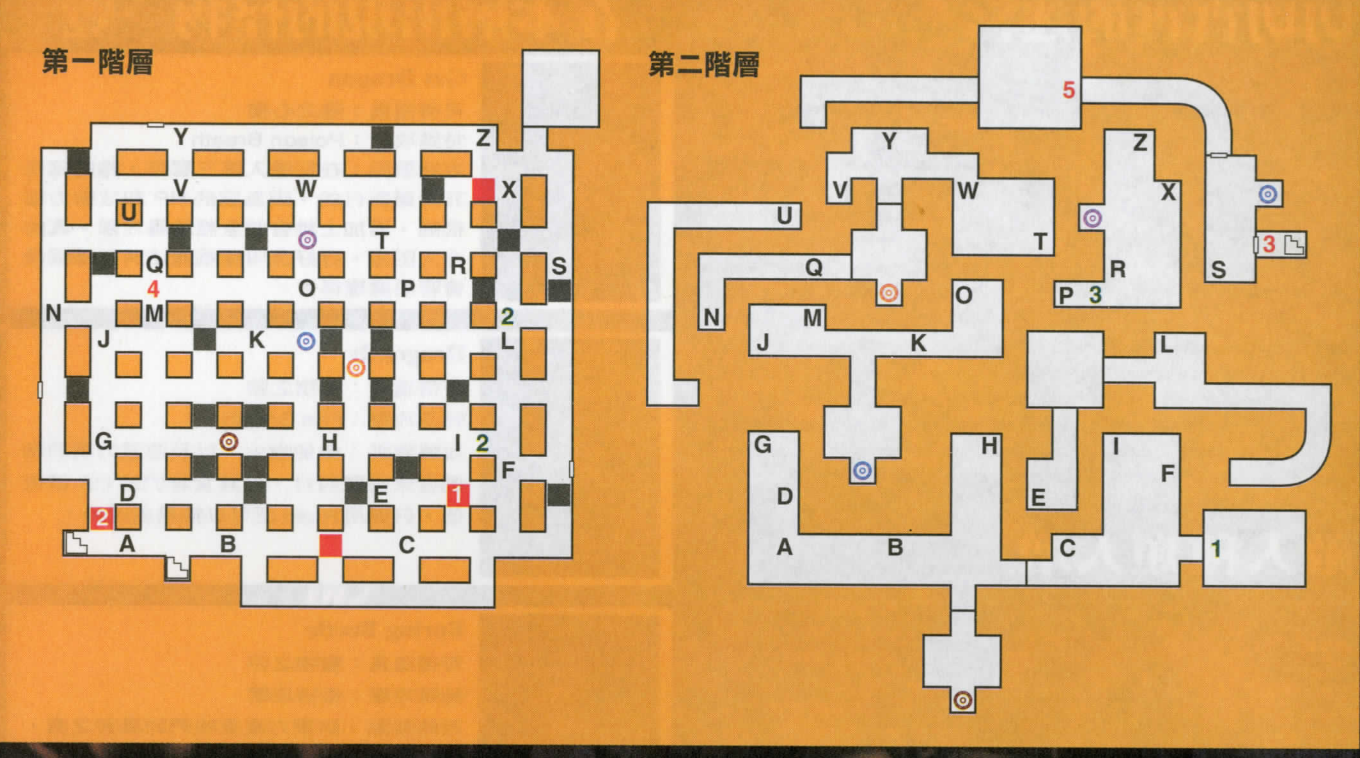
可得道具：侍のヒゲ

特殊攻擊：暈倒 / 火炎魔法

攻略要點：比起 Lv 3 的 Samurai，他的 HP 和攻擊力還要更強。所以一見到他的話，就應先處理他吧。他的火炎攻擊可一下子燒到 40 點的。



地下迷宮第四層 - B4F Ancient Cemetery



小心腳下！



在第三層走了好一會後，就走到了第四層。在閒逛幾步之後，突然整個隊伍都往下跌了！原來剛才行走的地方是佈滿洞穴的，只要踏中洞穴的話便會掉下去。留心看的話，就可以發現無法不往下掉的，但是只要依著地圖來走的話，就可以避過一些不必要的地方了。在這個範圍會碰到的敵人大多數都是不死系的，所以在前排的一定要裝上可以攻擊不死系的武器，否則在後面的魔法負擔將會很大。但在初期由於路線不熟，始終避免不了要多來回於地面及這裡，總之請努力吧…

我要睡眠…



在酒場接到一個怪人想要找回睡眠的委託後，當隊伍走到地圖標示的綠色地點1時，便會發生事件。原來那委託者的身份竟然是一隻不死生物，真叫人感到意外。當它露出真面相時，主角可以選擇對戰或是逃走，筆者選了戰鬥(其實怎樣選也無法再在酒館遇上他，所以不如乾脆殺了它好了)。這件事發生了以後，眾酒館的人都覺得託異為甚麼會有不死系可喬裝成人得那麼樣…

騙財三人組

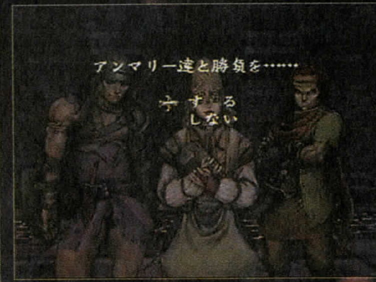


再一次回到B4F，在地面上行走不久便會遇到一行三人(其實以前在第一層已經遇過了的)，他們的首領是女司教，手下還有一位盜賊、一個忍者。好心的女司教會告訴主角這一層中有一些墓碑是可以動的，也只需經過這些墓碑就可以再往後面的層數進發。聽完了這些情報後主角當然立即道謝，豈料他們竟然要向主角討情報費…而情報的費用就是身上全部金錢的一半！你可是有權選擇給不給他們…給的話，大家就好好的：不給的話…大家就要翻臉了…如是者筆者就乖乖的給…



再遇騙財三人組





走到紅點 1 的地方，那兒是一個陷阱式的洞穴，只要按準了那機關的按鍵便不用掉下去，可以繼續往左走。再往前走會掉到一個以前並沒有走過的下層。在那走繞過便可找到另一個通路了。在那路的旁邊，會遇上其中一個委託人的丈夫，他會給主角戒指，只要將其送回她在酒館中的妻子便可以完成委託。在再次從第 B2F 走到 B3F 時，主角一行人會於 B3F 的入口再度遇上那三人組。這時他們會要和主角比賽殺得鬥多怪物，贏了的話，主角可得魔法石，輸了的話便要賠上一半金錢... 今次主角可以自由選擇要玩或不玩，當主角走到這一層的出口便會作出結算。他們會約打 5~10 場，基本上要戰 10 場以上便可穩操勝券了。如果走到出口時是輸的話，主角也可以賴貓不給錢的，但是下場嘛... 就是翻臉...

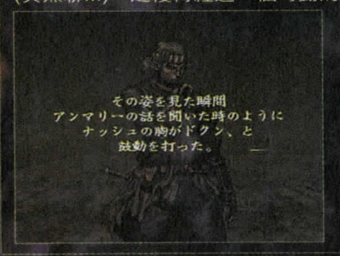
遺在墓中的盾



在酒場中的另一個委託就是替某人在地下迷宮找回盾牌。那盾牌的位置就在綠色點 3 號那兒，那兒的地上有一個布袋，裡面就是藏著那盾牌了。找到了以後那兒又會出現不死系的怪物，請順道將它也消滅吧...

疾風之忍者

在繼續前進的時候，在紅點 3 的位置可以走到 B2F 第三層的升降機，於是以後便可以用那升降機來回地面和這兒了。但要將門開啟必先到紅點4處取得B4F之匙才可。繼續往前走，在紅點5的位置會遇上女王的護衛忍者... 他會因為嫉妒主角可能成為Queen Guard 而攻擊主角(真無聊...)。之後再經過一個可動的墓，繞到左下方便可以進入B5F。





會接到 / 可解決的委託一覽

委託人	委託	行動內容	報酬	地圖位置
バロ	俺の眠りを取りて戻欲しい	到地底墳墓調查	塵化の護符+EXP11000	1
ローズ	夫を調べてくれません?	尋找她丈夫的下落	エルフの髮飾+EXP10000	2
グスタフ	わが隊の盾を取り戻して欲しい	在地底找回他的盾	ささえの盾+EXP11000	3
マリア	私を司教にしてください	找一個「灰」的同伴給她治療	司教風のマント+EXP7000	-

在本層出現的怪物一覽



Ogre

可得道具：折れた劍
特殊攻擊：暈倒
攻略要點：他們都是強壯的怪物，幸好他們只懂物理攻擊，所以好好使用牽制射擊便可以簡單的擊倒。



Huge Spider 1

可得道具：マユ
特殊攻擊：Spider Web
攻略要點：他們會以多數量取勝，而Spider Web 更會使人麻痺。由於他們的 HP 都很低，只要用Rush 便可輕易取勝。



Spirit

可得道具：死者之頭蓋
特殊攻擊：電擊魔法 / 後排攻擊 / 咒文無效化
攻略要點：由於這可惡的東東會使用一列的電擊攻擊，所以非得先處理它不可。如果它出現前排的就先將它殺掉，如果是後排的話就用它最怕的火來燒它吧。



Shade

可得道具：死者之頭蓋
特殊攻擊：毒 / Energy Drain
攻略要點：幸好會使人等 級下降的Energy Drain 的機會率極低，否則它是非常恐怖的。一般來說，只要好好的使用牽制射擊便不怕他的攻擊。



Gargoyle

可得道具：惡魔之角
特殊攻擊：咒文無效化 / 後排攻擊
攻略要點：他們的防禦力高，也會攻擊後排，在初時是很難對付的。如果感到吃力的話可以使用睡眠魔法，在他們睡著後才逐一擊破。



Lv 3 Fighter

可得道具：折れた劍
特殊攻擊：-
攻略要點：相比於 Ogre ，他們只是速度快一點點而已。他們的威脅性一點也不高，算是容易處理的一群。



Lv 6 Ninja

可得道具：忍者之頭巾
特殊攻擊：即死
攻略要點：因為他們會使出即死的攻擊，所以切不能讓他們碰到。而因為他們的迴避率很高，所以記得多用 Hold Attack 將他們停住才攻擊。



地下迷宮第五層 - B5F Waterfall

要轉職嗎？



當到達第五層的時候，很快便可以找到一間房，裡面有著一隻Ogre出售各種的道具，包括了常用的轉移之藥，甚至復活的藥也有(可是很貴呢..)。除了這些以外，還有售各職業的寶玉，只要將其的能力解放出來，便能使某個角色直接轉成某個職業，但筆者並不建議大家這樣做，因為角色的隊伍還很有可能會調換人物，而且遲些還有其他途徑得到這些寶珠的...

與惡魔的一戰



走到第二層上方的一間前，會有一隻妖精要求主角的幫助。主角一進入房間便感受到裡面的邪惡味道。原來裡面藏著一隻Lesser Demon，因為它一點也不容易對付，所以一定要打醒精神對付。好好使用牽制射擊確保前線的安全便可以了。當勝利後便可以回到中領獎賞。騎士のリスト是一樣非常有用的寶物呢。

再戰 Virgo



一直沿著中央的環形路往下跑時，真是冤家路窄，主角竟然再次遇上Virgo，當然，Virgo 也要報一敗之仇，於是便展開了戰幕。今次的Virgo 的等級提升了，使用的魔法已不是單體，而是一列的攻擊，所以要小心提防。她帶著那兩隻Gaze Houn 攻擊力及體力都很高，但最重要的都是要先將使用魔法的 Virgo 幹掉。所以先使用 Magic Cancel 和 W Slash 來攻擊 Virgo ，當她倒下後才逐一將兩隻 Gaze Hound 打倒。

尋回音樂



再走到第三層時，在上方的兩個房間都是有委託需要完成的，左面的，就是妖精族所要尋找的音樂所在地；而右方的那一間就有一個泉，只要將委託人給予的賢者石放入泉中，就可以使全隊的HP 、MP 全滿，也將全部不良狀態解除，而且也完成委託了。

回到祭壇



隨著 J 點的地方掉到第四層時，繞過另一邊後便可以找到一條通路是可以往上層走的，當一走上去，原來這條通道是直接通到B1F 祭壇後面的，所以以後便可以使用這捷徑來往第五層了。當走至第五層時，會發現到一個升降機... 利用這個升降機便可回到B5F 第一層的入口... 但請不要用這升降機下去，因為只要在升降機原有的位置跳下去的話，便可以找到路往下繼續走...

會接到 / 可解決的委託一覽

委託人	委託	行動內容	報酬	地圖位置
ギース	ハンナって女をさがしてくれ	找出戰勝Lesser Demon，得到ピアス便行	騎士のリスト+ EXP21000	4
ボール	良いことをしてみてえんだる	替他將賢者之石投入泉中	成金リスト+ EXP12000	5
フォーン	音樂を取戻りして欲しい	找出妖精的音樂	ミスリルの髮飾+ EXP12000	6

在本層出現的怪物一覽



Huge Spider 2

可得道具：マユ
特殊攻擊：Spider Web
攻略要點：它們都是以多數量取勝，而Spider Web更會使人麻痺。由於他們的HP 都很低，只要用Rush 便可輕易取勝。



Giant Spider

可得道具：マユ　特殊攻擊：Spider Web, Poison Breath
攻略要點：比Huge Spider 高一級的 Giant Spider 可強多了。由於會使Poison Breath的關係，而而數目龐大，要擊倒它們唯有使用大型的複數魔法。



Gazehound

可得道具：ハウンドの耳　特殊攻擊：Gaze
攻略要點：HP 高，攻擊力強，而且附有魔法防禦的怪狗。它的Gaze會使人不能動作，所以要更快的擊倒它，慢打只會令自己佔下風。



Wyvern

可得道具：ワイバンの瞳
特殊攻擊：-
攻略要點：這是迴避率可媲美忍者的怪物。其實只要好好運用牽制射擊，來個以靜制動便可以較易取勝。



Earth Giant

可得道具：巨人之齒　特殊攻擊：-
攻略要點：HP值超高，攻擊力也超高。幸好他們都只是單獨赴會，否則令人頭痛。另一個幸好就是他們只會物理攻擊，好好運用牽制射擊便可以確保前衛們的安全。



Lv 4 Thief

可得道具：盜賊之血
特殊攻擊：-
攻略要點：在前列的賊速度會較快，迴避率也高。由於他們只會物理攻擊，所以好好運用牽制射擊便可以輕易取勝。



Lv 5 Priestess

可得道具：僧侶之髮　特殊攻擊：魔法攻擊
攻略要點：他們以魔法攻擊為主，所以速度都較慢。如果閣下的箭手們都是快速的話，便應先將其射殺。否則就應用Magic Cancel 以防萬一。



Lv 5 Mage

可得道具：魔法師のピアス　特殊攻擊：魔法攻擊
攻略要點：他們以魔法攻擊為主，所以速度都較慢。如果閣下的箭手們都是快速的話，便應先將其射殺，或是使用Slay Attack 。否則就應用Magic Cancel 以防萬一。

Lv 7 Fighter

可得道具：折れた劍
特殊攻擊：-
攻略要點：相比於其他怪物，他們只是速度快一點點的強攻角色而已。他們的威脅性一點也不高，算是容易處理的一群。



Lv 8 Bishop

可得道具：司教之腕環　特殊攻擊：魔法攻擊
攻略要點：他們以魔法攻擊為主，所以速度都較慢。如果閣下的箭手們都是快速的話，便應先將其射殺，或是使用Slay Attack 。否則就應用Magic Cancel 以防萬一。

（下期續...）


第一層A
第一層B
第二層A
第二層B
第三層A
第三層B
第四層A
第四層B
第五層
第六層
隠れているオーク
うっ…うるさいど！
みっかるから、しずかにしてろだ！！
「とにかく、来てくれよ！
王室管理室向かいの部屋
だからさ！」

僧侶魔法

ブレス（LV 1 魔法）
己方一人迴避率上升　MAXRANK 9

素材		素材
巨人の歯	X	スライムの粘液
巨人の歯	X	折れた剣
妖猫の毛皮	X	妖猫の毛皮
妖猫の毛皮	X	スライムの粘液
ウジのわいた肉	X	折れた剣

フィール（LV 1 魔法）
己方一人體力回復　MAXRANK 25

素材		素材
妖猫の毛皮	X	折れた剣
スライムの粘液	X	折れた剣
スライムの粘液	X	スライムの粘液

バレッツ（LV1 魔法）
敵單體無屬性攻擊　MAXRANK 25

素材		素材
ウジのわいた肉	X	盗賊の血
ウジのわいた肉	X	忍者の頭巾
ウジがわいた肉	X	僧侶の髪
死者の頭蓋	X	折れた剣
死者の頭蓋	X	盗賊の血
悪魔の角	X	折れた剣
巨人の歯	X	ピクシーの羽
巨人の歯	X	魔物の卵
巨人の歯	X	盗賊の血
巨人の歯	X	忍者の頭巾
巨人のキモ	X	スライムの粘液
巨人のキモ	X	ピクシーの羽
巨人のキモ	X	折れた剣
巨人のキモ	X	盗賊の血
巨人の血	X	スライムの粘液
巨人の血	X	折れた剣
妖猫の毛皮	X	魔物の卵
妖猫の毛皮	X	妖鳥の爪
妖猫の毛皮	X	カエルの舌
妖猫の毛皮	X	ピクシーの羽
妖鳥の爪	X	妖鳥の爪
妖鳥の爪	X	スライムの粘液
妖鳥の爪	X	ピクシーの羽
カエルの舌	X	スライムの粘液

コート（LV 1 魔法）
己方一人敏捷度上升　MAXRANK 9

素材		素材
折れた剣	X	盗賊の血
折れた剣	X	忍者の頭巾
盗賊の血	X	盗賊の血

コンエア（LV 2 魔法）
己方一列回避率上升　MAXRANK 9

素材		素材
折れた剣	X	魔術師のピアス
折れた剣	X	僧侶の髪
盗賊の血	X	忍者の頭巾
盗賊の血	X	僧侶の髪
忍者の頭巾	X	忍者の頭巾

ストレイン（LV 2 魔法）
停止對方一列的活動　MAXRANK 1
「影像の羊皮紙」必要

ウジのわいた肉　X　カエルの舌 X　折れた剣

サロメ（LV 2 魔法）
封住敵人一列使出魔法　MAXRANK 1
「静寂の羊皮紙」必要

妖猫の毛皮　X　ピクシーの羽 X　盗賊の血

コンエアル（LV 3 魔法）
己方全員回避力上升　MAXRANK 9

素材		素材
ウジのわいた肉	X	死者の頭蓋
ウジのわいた肉	X	悪魔の角
ウジのわいた肉	X	巨人のキモ
ウジのわいた肉	X	巨人の血
死者の頭蓋	X	死者の頭蓋
死者の頭蓋	X	巨人の歯
死者の頭蓋	X	巨人のキモ
悪魔の角	X	巨人の歯

サフィール（LV 3 魔法）
己方一人體力中度回復　MAXRANK 50

素材		素材
折れた剣	X	侍のヒゲ
折れた剣	X	司教の腕輪
盗賊の血	X	侍のヒゲ
盗賊の血	X	魔術師のピアス
忍者の頭巾	X	魔術師のピアス
忍者の頭巾	X	僧侶の髪
僧侶の髪	X	僧侶の髪

コンコート（LV 3 魔法）
己方一列敏捷度上升　MAXRANK 5

素材		素材
ウジのわいた肉	X	ヴァンパイアの爪
ウジのわいた肉	X	死竜の翼
ウジのわいた肉	X	竜の心臓
ウジのわいた肉	X	竜のウロコ
死者の頭蓋	X	悪魔の角
死者の頭蓋	X	竜の心臓
死者の頭蓋	X	ヴァンパイアの爪
死者の頭蓋	X	巨人の血
悪魔の角	X	巨人のキモ
悪魔の角	X	悪魔の角
悪魔の角	X	巨人の血
ヴァンパイアの爪	X	巨人の歯
ヴァンパイアの爪	X	巨人のキモ
死竜の翼	X	巨人の歯

パラズケア（LV 3 魔法）
治癒己方一人麻痺　MAXRANK 1
「治療の羊皮紙」必要

ウジのわいた肉　X　魔物の卵　X　僧侶の髪

フィールズ（LV 4 魔法）
己方一列體力中程度回復　MAXRANK 50

素材		素材
ウジのわいた肉	X	キメラの首
ウジのわいた肉	X	フェアリーの羽
ウジのわいた肉	X	インキュバスの翼
死者の頭蓋	X	ハウンドの耳
死者の頭蓋	X	キメラの首
死者の頭蓋	X	スライムゼリー
死者の頭蓋	X	フェアリーの羽
悪魔の角	X	ワイバーンの瞳
悪魔の角	X	ハウンドの耳
悪魔の角	X	マユ
悪魔の角	X	スライムゼリー
ヴァンパイアの爪	X	カエルの舌
ヴァンパイアの爪	X	ワイバーンの瞳
ヴァンパイアの爪	X	魔物の卵
ヴァンパイアの爪	X	マユ
死竜の翼	X	妖鳥の爪
死竜の翼	X	カエルの舌
死竜の翼	X	ピクシーの羽
死竜の翼	X	魔物の卵
バイドパイパーの笛	X	妖猫の毛皮
バイドパイパーの笛	X	妖鳥の爪
バイドパイパーの笛	X	スライムの粘液
バイドパイパーの笛	X	ピクシーの羽
巨人の歯	X	ドラゴンテイル
巨人の歯	X	キメラの首
巨人の歯	X	インキュバスの翼
巨人の血	X	竜の心臓
巨人の血	X	竜のウロコ
巨人の血	X	ワイバーンの瞳
巨人の血	X	ハウンドの耳
巨人のキモ	X	竜のウロコ
巨人のキモ	X	ドラゴンテイル
巨人のキモ	X	ハウンドの耳
巨人のキモ	X	キメラの首
竜の心臓	X	カエルの舌
竜の心臓	X	竜の心臓
竜の心臓	X	ワイバーンの瞳
竜のウロコ	X	妖鳥の爪
竜のウロコ	X	カエルの舌
ドラゴンテイル	X	妖猫の毛皮
ドラゴンテイル	X	妖鳥の爪
妖猫の毛皮	X	ゴーレムの肉片
スライムの粘液	X	ゴーレムの肉片

サバレッツ（LV 4 魔法）
無屬性攻擊一敵人　MAXRANK 32

素材		素材
死者の頭蓋	X	インキュバスの翼
悪魔の角	X	キメラの首
悪魔の角	X	フェアリーの羽
悪魔の角	X	インキュバスの翼
ヴァンパイアの爪	X	ハウンドの耳
ヴァンパイアの爪	X	キメラの首
ヴァンパイアの爪	X	スライムゼリー
ヴァンパイアの爪	X	フェアリーの羽
死竜の翼	X	ワイバーンの瞳
死竜の翼	X	ハウンドの耳
死竜の翼	X	マユ
死竜の翼	X	スライムゼリー
バイドパイパーの笛	X	カエルの舌
バイドパイパーの笛	X	ワイバーンの瞳
バイドパイパーの笛	X	魔物の卵
バイドパイパーの笛	X	マユ
竜の心臓	X	竜のウロコ
竜の心臓	X	ドラゴンテイル
竜の心臓	X	ハウンドの耳
竜の心臓	X	キメラの首
竜のウロコ	X	竜のウロコ
竜のウロコ	X	ワイバーンの笛
竜のウロコ	X	ハウンドの耳
ドラゴンテイル	X	カエルの舌
ドラゴンテイル	X	ワイバーンの瞳
巨人のキモ	X	インキュバスの翼
巨人の血	X	ドラゴンテイル
巨人の血	X	キメラの首
巨人の血	X	インキュバスの翼
妖猫の毛皮	X	魔剣の破片
妖鳥の爪	X	魔剣の破片
妖鳥の爪	X	ゴーレムの肉片
カエルの舌	X	ゴーレムの肉片
スライムの粘液	X	魔剣の破片
ピクシーの羽	X	ゴーレムの肉片
ピクシーの羽	X	魔剣の破片
魔物の卵	X	ゴーレムの肉片

ジスコート（LV 4 魔法）
己方全員敏捷度上升　MAXRANK 5

素材		素材
ウジのわいた肉	X	妖猫の毛皮
ウジのわいた肉	X	スライムの粘液
巨人の歯	X	巨人の歯
巨人の歯	X	妖猫の毛皮

ラフィール（LV 5 魔法）
己方一人體力大幅回復　MAXRANK 40

素材		素材
妖鳥の爪	X	司教の腕輪
カエルの舌	X	侍のヒゲ
カエルの舌	X	司教の腕輪
ワイバーンの瞳	X	魔術師のピアス
ワイバーンの瞳	X	侍のヒゲ
ハウンドの耳	X	僧侶の髪
ハウンドの耳	X	魔術師のピアス
キメラの首	X	忍者の頭巾
キメラの首	X	僧侶の髪
ピクシーの羽	X	司教の腕輪
魔物の卵	X	侍のヒゲ
魔物の卵	X	司教の腕輪
魔物の卵	X	フェアリーの羽
マユ	X	スライムゼリー
マユ	X	フェアリーの羽
マユ	X	魔術師のピアス
マユ	X	侍のヒゲ
スライムゼリー	X	僧侶の髪
スライムゼリー	X	魔術師のピアス
スライムゼリー	X	スライムゼリー
フェアリーの羽	X	忍者の頭巾
フェアリーの羽	X	僧侶の髪
巨人の血	X	インキュバスの翼
忍者の頭巾	X	インキュバスの翼

フォース（LV 5 魔法）
強烈的無屬性攻擊　MAXRANK 40

素材		素材
ウジのわいた肉	X	魔剣の破片
死者の頭蓋	X	ゴーレムの肉片
死者の頭蓋	X	魔剣の破片
悪魔の角	X	バイドパイパーの笛
悪魔の角	X	ドラゴンテイル
悪魔の角	X	ゴーレムの肉片
ヴァンパイアの爪	X	死竜の翼
ヴァンパイアの爪	X	バイドパイパーの笛
ヴァンパイアの爪	X	竜のウロコ
ヴァンパイアの爪	X	ドラゴンテイル
死竜の翼	X	死竜の翼
死竜の翼	X	竜の心臓
死竜の翼	X	竜のウロコ
バイドパイパーの笛	X	竜の心臓
バイドパイパーの笛	X	巨人の血
巨人の歯	X	魔剣の破片
巨人のキモ	X	ゴーレムの肉片
巨人のキモ	X	魔剣の破片
巨人の血	X	ゴーレムの肉片

スティプル（LV 5 魔法）
對敵人一列火屬性攻擊　MAXRANK 10

素材		素材
死竜の翼	X	侍のヒゲ
バイドパイパーの笛	X	魔術師のピアス
バイドパイパーの笛	X	侍のヒゲ
竜の心臓	X	司教の腕輪
竜のウロコ	X	フェアリーの羽
竜のウロコ	X	侍のヒゲ
竜のウロコ	X	司教の腕輪
ドラゴンテイル	X	スライムゼリー
ドラゴンテイル	X	フェアリーの羽
ドラゴンテイル	X	魔術師のピアス
ドラゴンテイル	X	侍のヒゲ
ワイバーンの瞳	X	インキュバスの翼
ハウンドの耳	X	キメラの首
ハウンドの耳	X	フェアリーの羽
ハウンドの耳	X	インキュバスの翼
キメラの首	X	キメラの首
キメラの首	X	スライムゼリー
キメラの首	X	フェアリーの羽
マユ	X	インキュバスの翼
スライムゼリー	X	インキュバスの翼
忍者の頭巾	X	魔剣の破片
僧侶の髪	X	ゴーレムの肉片
僧侶の髪	X	魔剣の破片
魔術師のピアス	X	ゴーレムの肉片

アモーク（LV 6 魔法）
對敵人一列無屬性攻擊　MAXRANK 20

素材		素材
ウジのわいた肉	X	ワイバーンの瞳
ウジのわいた肉	X	ハウンドの耳
ウジのわいた肉	X	マユ
ウジのわいた肉	X	スライムゼリー
死者の頭蓋	X	カエルの舌
死者の頭蓋	X	ワイバーンの瞳
死者の頭蓋	X	魔物の卵
死者の頭蓋	X	マユ
悪魔の角	X	カエルの舌
悪魔の角	X	ピクシーの羽
悪魔の角	X	魔物の卵
悪魔の角	X	妖鳥の爪
ヴァンパイアの爪	X	妖猫の毛皮
ヴァンパイアの爪	X	妖鳥の爪
ヴァンパイアの爪	X	スライムの粘液
ヴァンパイアの爪	X	ピクシーの羽
死竜の翼	X	妖猫の毛皮
死竜の翼	X	スライムの粘液
巨人の歯	X	竜の心臓
巨人の歯	X	竜のウロコ
巨人の歯	X	ワイバーンの瞳
巨人の歯	X	ハウンドの耳
巨人のキモ	X	カエルの舌
巨人のキモ	X	竜の心臓
巨人のキモ	X	ワイバーンの瞳
巨人の血	X	妖鳥の爪
巨人の血	X	カエルの舌
巨人の血	X	巨人の血
竜の心臓	X	妖鳥の爪
竜の心臓	X	妖猫の毛皮
竜のウロコ	X	妖猫の毛皮

スティグマ（LV 7 魔法）
敵全體無屬性攻擊　MAXRANK 10

素材		素材
悪魔の角	X	魔剣の破片
ヴァンパイアの爪	X	ゴーレムの肉片
ヴァンパイアの爪	X	魔剣の破片
死竜の翼	X	バイドパイパーの笛
死竜の翼	X	ドラゴンテイル
死竜の翼	X	ゴーレムの肉片
バイドパイパーの笛	X	バイドパイパーの笛
バイドパイパーの笛	X	竜のウロコ
バイドパイパーの笛	X	ドラゴンテイル
巨人の血	X	魔剣の破片
竜の心臓	X	ゴーレムの肉片
竜の心臓	X	魔剣の破片
竜のウロコ	X	ゴーレムの肉片

魔術師魔法

クレタ（LV 1 魔法）
單體的火屬性攻擊　MAXRANK 30

折れた剣	X	折れた剣

ハーディ（LV 1 魔法）
使用者回避率上升　MAXRANK 9

妖猫の毛皮	X	盗賊の血
妖猫の毛皮	X	忍者の頭巾
妖鳥の爪	X	盗賊の血
カエルの舌	X	折れた剣
スライムの粘液	X	魔物の卵
スライムの粘液	X	忍者の頭巾
スライムの粘液	X	ピクシーの羽
スライムの粘液	X	盗賊の血
ピクシーの羽	X	折れた剣
ピクシーの羽	X	ピクシーの羽
ピクシーの羽	X	盗賊の血
魔物の卵	X	折れた剣

スプリーム（LV 1 魔法）
使一列敵人睡覺　MAXRANK 1
「仮睡の羊皮紙」必要

妖猫の毛皮	X	妖鳥の爪	X	スライムの粘液

ディール（LV1 魔法）
對敵人一列靈屬性攻擊　MAXRANK 10

カエルの舌	X	カエルの舌
カエルの舌	X	ピクシーの羽
カエルの舌	X	魔物の卵
妖猫の毛皮	X	ワイバーンの瞳
妖猫の毛皮	X	ハウンドの耳
妖猫の毛皮	X	マユ
妖猫の毛皮	X	スライムゼリー
妖鳥の爪	X	カエルの舌
妖鳥の爪	X	ワイバーンの瞳
妖鳥の爪	X	魔物の卵
妖鳥の爪	X	マユ
ワイバーンの瞳	X	スライムの粘液
ワイバーンの瞳	X	ピクシーの羽
ハウンドの耳	X	スライムの粘液
ウジのわいた肉	X	魔術師のピアス
悪魔の角	X	盗賊の血
悪魔の角	X	忍者の頭巾
悪魔の角	X	僧侶の髪
死者の頭蓋	X	忍者の頭巾
死者の頭蓋	X	僧侶の髪
巨人の歯	X	マユ
巨人の歯	X	スライムゼリー
巨人の歯	X	僧侶の髪
巨人の歯	X	魔術師のピアス
巨人のキモ	X	僧侶の髪
巨人のキモ	X	魔物の卵
巨人のキモ	X	マユ
巨人のキモ	X	忍者の頭巾
竜の心臓	X	スライムの粘液
竜の心臓	X	ピクシーの羽
竜の心臓	X	折れた剣
竜の心臓	X	盗賊の血
竜のウロコ	X	スライムの粘液
竜のウロコ	X	折れた剣
巨人の血	X	ピクシーの羽
巨人の血	X	魔物の卵
巨人の血	X	盗賊の血
巨人の血	X	忍者の頭巾
ヴァンパイアの爪	X	折れた剣
ヴァンパイアの爪	X	盗賊の血
死竜の翼	X	折れた剣

ヤイバ（LV 2 魔法）
己方一人攻擊力上升
攻擊對不死系有效　MAXRANK 10

ウジのわいた肉	X	ウジのわいた肉
ウジのわいた肉	X	巨人の歯

ザディール（LV 2 魔法）
對一列敵人靈性攻擊　MAXRANK 20

魔術師のピアス	X	魔術師のピアス
盗賊の血	X	司教の腕輪
忍者の頭巾	X	侍のヒゲ
忍者の頭巾	X	司教の腕輪
僧侶の髪	X	魔術師のピアス
僧侶の髪	X	侍のヒゲ

マップス（LV 2 魔法）
顯示這層的地圖　MAXRANK NONE
「示標の羊皮紙」が必要

妖鳥の毛皮	X	盗賊の血	X	ピクシーの羽

ザクレタ（LV 3 魔法）
對一列敵人強烈火系攻擊　MAXRANK 10

魔術師のピアス	X	侍のヒゲ
魔術師のピアス	X	司教の腕輪
侍のヒゲ	X	侍のヒゲ
僧侶の髪	X	司教の腕輪

ジャディル（LV 3 魔法）
對敵全體靈屬性攻擊　MAXRANK 30

侍のヒゲ	X	司教の腕輪
司教の腕輪	X	司教の腕輪

ザイバ（LV 3 魔法）
己方一列的命中及攻擊力上升
攻擊對不死系有效　MAXRANK 10
れるようにする

ピクシーの羽	X	忍者の頭巾
ピクシーの羽	X	魔物の卵
ピクシーの羽	X	僧侶の髪
ピクシーの羽	X	マユ
妖猫の毛皮	X	魔術師のピアス
妖猫の毛皮	X	僧侶の髪
妖鳥の爪	X	忍者の頭巾
妖鳥の爪	X	僧侶の髪
カエルの舌	X	忍者の頭巾
カエルの舌	X	盗賊の血
スライムの粘液	X	魔術師のピアス
スライムの粘液	X	マユ
スライムの粘液	X	スライムゼリー
スライムの粘液	X	僧侶の髪
魔物の卵	X	魔物の卵
魔物の卵	X	盗賊の血
魔物の卵	X	忍者の頭巾
ワイバーンの瞳	X	折れた剣
ワイバーンの瞳	X	盗賊の血
ハウンドの耳	X	折れた剣
マユ	X	折れた剣
マユ	X	盗賊の血
スライムゼリー	X	折れた剣

デルプス（LV 4 魔法）
降低一列敵人的回避力　MAXRANK 9

妖猫の毛皮	X	侍のヒゲ
妖猫の毛皮	X	司教の腕輪
妖鳥の爪	X	魔術師のピアス
妖鳥の爪	X	侍のヒゲ
カエルの舌	X	魔術師のピアス
カエルの舌	X	僧侶の髪
ワイバーンの瞳	X	忍者の頭巾
ワイバーンの瞳	X	僧侶の髪
ハウンドの耳	X	盗賊の血
ハウンドの耳	X	忍者の頭巾
キメラの首	X	折れた剣
キメラの首	X	盗賊の血
スライムの粘液	X	侍のヒゲ
スライムの粘液	X	司教の腕輪
スライムの粘液	X	フェアリーの羽
ピクシーの羽	X	魔術師のピアス
ピクシーの羽	X	侍のヒゲ
ピクシーの羽	X	スライムゼリー
ピクシーの羽	X	フェアリーの羽
魔物の卵	X	魔術師のピアス
魔物の卵	X	マユ
魔物の卵	X	スライムゼリー
魔物の卵	X	僧侶の髪
マユ	X	マユ
マユ	X	忍者の頭巾
マユ	X	僧侶の髪
スライムゼリー	X	盗賊の血
スライムゼリー	X	忍者の頭巾
フェアリーの羽	X	折れた剣
フェアリーの羽	X	盗賊の血
折れた剣	X	インキュバスの翼

クルド（LV 4 魔法）
對一列敵人冷屬性攻擊　MAXRANK 10

ウジのわいた肉	X	侍のヒゲ
ウジのわいた肉	X	司教の腕輪
死者の頭蓋	X	魔術師のピアス
死者の頭蓋	X	司教の腕輪
死者の頭蓋	X	侍のヒゲ
悪魔の角	X	魔術師のピアス
バイドパイパーの笛	X	折れた剣
バイドパイパーの笛	X	盗賊の血
巨人の歯	X	フェアリーの羽
巨人の歯	X	侍のヒゲ
巨人の歯	X	司教の腕輪
巨人のキモ	X	スライムゼリー
巨人のキモ	X	フェアリーの羽
巨人のキモ	X	魔術師のピアス
巨人のキモ	X	侍のヒゲ
竜の心臓	X	魔物の卵
竜の心臓	X	マユ
竜の心臓	X	忍者の頭巾
竜の心臓	X	僧侶の髪
竜のウロコ	X	ピクシーの羽
竜のウロコ	X	魔物の卵
竜のウロコ	X	盗賊の血
竜のウロコ	X	忍者の頭巾
ドラゴンテイル	X	スライムの粘液
ドラゴンテイル	X	ピクシーの羽
ドラゴンテイル	X	折れた剣
ドラゴンテイル	X	盗賊の血
妖猫の毛皮	X	キメラの首
妖猫の毛皮	X	フェアリーの羽
妖猫の毛皮	X	インキュバスの翼
妖鳥の爪	X	ハウンドの耳
妖鳥の爪	X	キメラの首
妖鳥の爪	X	スライムゼリー
妖鳥の爪	X	フェアリーの羽
カエルの舌	X	ワイバーンの瞳
カエルの舌	X	ハウンドの耳
カエルの舌	X	マユ
カエルの舌	X	スライムゼリー
ワイバーンの瞳	X	ワイバーンの瞳
ワイバーンの瞳	X	魔物の卵
ワイバーンの瞳	X	マユ
ハウンドの耳	X	ピクシーの羽
ハウンドの耳	X	魔物の卵
キメラの首	X	スライムの粘液
キメラの首	X	ピクシーの羽
ヴァンパイアの爪	X	忍者の頭巾
ヴァンパイアの爪	X	僧侶の髪
死竜の翼	X	盗賊の血
死竜の翼	X	忍者の頭巾
死竜の翼	X	僧侶の髪
巨人の血	X	マユ
巨人の血	X	スライムゼリー
巨人の血	X	僧侶の髪
巨人の血	X	魔術師のピアス
スライムの粘液	X	インキュバスの翼
折れた剣	X	ゴーレムの肉片

ジャクレタ（LV 4 魔法）
對敵人全體強烈的火屬性攻擊　MAXRANK 20

悪魔の角	X	侍のヒゲ
悪魔の角	X	司教の腕輪
バイドパイパーの笛	X	忍者の頭巾
バイドパイパーの笛	X	僧侶の髪
巨人のキモ	X	司教の腕輪
竜の心臓	X	スライムゼリー
竜の心臓	X	フェアリーの羽
竜の心臓	X	魔術師のピアス
竜の心臓	X	侍のヒゲ
竜のウロコ	X	マユ
竜のウロコ	X	スライムゼリー
竜のウロコ	X	僧侶の髪
竜のウロコ	X	魔術師のピアス
ドラゴンテイル	X	魔物の卵
ドラゴンテイル	X	マユ
ドラゴンテイル	X	忍者の頭巾
ドラゴンテイル	X	僧侶の髪
カエルの舌	X	キメラの首
カエルの舌	X	フェアリーの羽
ワイバーンの瞳	X	ハウンドの耳
ワイバーンの瞳	X	キメラの首
ワイバーンの瞳	X	スライムゼリー
ワイバーンの瞳	X	フェアリーの羽
ハウンドの耳	X	ハウンドの耳
ハウンドの耳	X	マユ
ハウンドの耳	X	スライムゼリー
キメラの首	X	魔物の卵
キメラの首	X	マユ
ヴァンパイアの爪	X	魔術師のピアス
ヴァンパイアの爪	X	侍のヒゲ
ヴァンパイアの爪	X	司教の腕輪
死竜の翼	X	魔術師のピアス
巨人の血	X	侍のヒゲ
巨人の血	X	司教の腕輪
巨人の血	X	フェアリーの羽
妖鳥の爪	X	インキュバスの翼
カエルの舌	X	インキュバスの翼
ピクシーの羽	X	インキュバスの翼
魔物の卵	X	インキュバスの翼
折れた剣	X	魔剣の破片
盗賊の血	X	ゴーレムの肉片
盗賊の血	X	魔剣の破片
忍者の頭巾	X	ゴーレムの肉片

ザクルド（LV 5 魔法）
對一列敵人強力的冷屬性攻擊　MAXRANK 20

ウジのわいた肉	X	バイドパイパーの笛
ウジのわいた肉	X	ドラゴンテイル
ウジのわいた肉	X	ゴーレムの肉片
死者の頭蓋	X	バイドパイパーの笛
死者の頭蓋	X	竜のウロコ
死者の頭蓋	X	ドラゴンテイル
死者の頭蓋	X	死竜の翼
悪魔の角	X	竜のウロコ
悪魔の角	X	ヴァンパイアの爪
悪魔の角	X	死竜の翼
悪魔の角	X	竜の心臓
ヴァンパイアの爪	X	ヴァンパイアの爪
ヴァンパイアの爪	X	巨人の血
ヴァンパイアの爪	X	竜の心臓
死竜の翼	X	巨人のキモ
死竜の翼	X	巨人の血
死竜の翼	X	司教の腕輪
巨人の歯	X	ゴーレムの肉片
バイドパイパーの笛	X	巨人の歯
バイドパイパーの笛	X	巨人のキモ
バイドパイパーの笛	X	司教の腕輪

ディプス（LV 5 魔法）
降低敵全體的迴避力　MAXRANK 9

ワイバーンの瞳	X	司教の腕輪
ハウンドの耳	X	侍のヒゲ
ハウンドの耳	X	司教の腕輪
キメラの首	X	魔術師のピアス
キメラの首	X	侍のヒゲ
キメラの首	X	司教の腕輪
マユ	X	司教の腕輪
スライムゼリー	X	フェアリーの羽
スライムゼリー	X	侍のヒゲ
スライムゼリー	X	司教の腕輪
フェアリーの羽	X	フェアリーの羽
フェアリーの羽	X	魔術師のピアス
フェアリーの羽	X	侍のヒゲ
フェアリーの羽	X	司教の腕輪
僧侶の髪	X	インキュバスの翼
魔術師のピアス	X	インキュバスの翼
侍のヒゲ	X	インキュバスの翼
司教の腕輪	X	インキュバスの翼

ダイバ（LV 6 魔法）
己方全體攻擊力上升
攻擊對不死系有效　MAXRANK 10

ウジのわいた肉	X	カエルの舌
ウジのわいた肉	X	ピクシーの羽
ウジのわいた肉	X	魔物の卵
ウジのわいた肉	X	妖鳥の爪
死者の頭蓋	X	妖鳥の爪
死者の頭蓋	X	妖猫の毛皮
死者の頭蓋	X	スライムの粘液
死者の頭蓋	X	ピクシーの羽
悪魔の角	X	妖猫の毛皮
悪魔の角	X	スライムの粘液
巨人の歯	X	巨人のキモ
巨人の歯	X	妖鳥の爪
巨人の歯	X	カエルの舌
巨人の歯	X	巨人の血
巨人のキモ	X	巨人のキモ
巨人のキモ	X	妖猫の毛皮
巨人のキモ	X	妖鳥の爪
巨人の血	X	妖猫の毛皮

ジャクルドの石（LV 6 魔法）
對敵全體的冷屬性攻擊　MAXRANK 30

ヴァンパイアの爪	X	インキュバスの翼
死竜の翼	X	キメラの首
死竜の翼	X	フェアリーの羽
死竜の翼	X	インキュバスの翼
バイドパイパーの笛	X	ハウンドの耳
バイドパイパーの笛	X	キメラの首
バイドパイパーの笛	X	スライムゼリー
バイドパイパーの笛	X	フェアリーの羽
バイドパイパーの笛	X	インキュバスの翼
竜の心臓	X	インキュバスの翼
竜のウロコ	X	ドラゴンテイル
竜のウロコ	X	キメラの首
竜のウロコ	X	インキュバスの翼
ドラゴンテイル	X	キメラの首
ドラゴンテイル	X	ドラゴンテイル
ドラゴンテイル	X	ハウンドの耳
ドラゴンテイル	X	インキュバスの翼
カエルの舌	X	魔剣の破片
ワイバーンの瞳	X	ゴーレムの肉片
ワイバーンの翼	X	魔剣の破片
ハウンドの耳	X	ゴーレムの肉片
ハウンドの耳	X	魔剣の破片
キメラの首	X	ゴーレムの肉片
キメラの首	X	魔剣の破片
魔物の卵	X	魔剣の破片
マユ	X	ゴーレムの肉片
マユ	X	魔剣の破片
スライムゼリー	X	ゴーレムの肉片
スライムゼリー	X	魔剣の破片
フェアリーの羽	X	ゴーレムの肉片
フェアリーの羽	X	魔剣の破片
インキュバスの翼	X	ゴーレムの肉片
インキュバスの翼	X	魔剣の破片

TEXT:3 仝
嚴重協力：妖精、毛、志亞、倫、鰻魚、傻人、揚
鳴謝：高登基板遊戲店(借出 01 基板拍攝)、聯合太子遊戲機借出場地拍攝、灣仔機域借出場地拍攝

AC
2001 年 11 月 15 日
SNK ● FIG
MVS 底板

THE KING OF FIGHTERS 2001

2001~ 以出了一個多月相信各位也開始發現了01中的不少的連續技，BUG 及一些隱藏技了，朕也發現了不少 01 中奇奇怪怪的連續技和一些BUG，不過有些BUG還是不知道怎樣使出，今期先為大家介紹一些新發現。

各位如果得閒就到朕的討論版 http://starcombo.ihkb.com/index.php 吧 !!! 好悶呀~





FOXY 隱之超必殺技

新發現了 FOXY 的隱藏超必殺技，指令是↓↘→ x4+BD ，是一招MAX超必殺技，他是一招很奇怪的招式，朕相信他是本作中攻擊力最大的招式，因為不單只扣對手體力，而且連自己的也扣，即一招兩行體力.......這還不是最大攻擊力嗎?(看了這招令我回想起紫龍的盧山降龍霸~)









另外 FOXY 的超必殺技 白鳥之詩 發現在出招之後是可以追加輸入 →+A 或 ↓ +B 兩招追加技，→+A 是一招中段技。而 ↓ +B 是一招下段技，擊中之後是可以作出追打。







FOXY 的 GUARD 不能技

唉~又一屈技........FOXY 這隻[法國蝸牛頭]真令我討厭，不單止有安全的對空對地技，而且在不久之前發現→+A之後可再接上↘+A再使出其他必殺技.....現在再發現這極屈之 GUARD 不能技~[下 B 的第二發]~ 沒錯下 B 是可以有 2 HIT 的，而且第 2 HIT 是 GUARD 不能，之後是可再接上下 A >> .... 的連續技。真不想公佈這招為害人間，不過冇計唔講唔得........使出的方法是在 下 B 擋格或命中時按 D ，這樣下 B 便會多段化變成 2 HIT 了。唉~我又做了壞事 !!!

MARY 的 MAX 超必殺技

MARY 的 MAX 技終於被發現了(嘿嘿～都話唔會冇架啦)，使出的指令是 A．A←B．C 是 M. DYNAMITE SWING 的 MAX 版。

謎一般的 STRIKER 叫出方法???

一天朕和友人在對戰01~時，朕使用的是 金 >> KULA >> 香緋 >> S MAY~LEE ，在對 CLARK 時不小心中了指令投，之後便在無奈地亂按一通，誰不知這時 MAY~LEE 竟然出來把正在投技中的 CLARK 踢開，朕摸不著頭腦，在中招時為何可叫出 STRIKER 的???但之後再試出又不能，不久又看見友人以 CLARK 使出投技時，被友人二號叫出紅丸作出反擊，朕連忙上前問過究竟～答案是[亂來的呀～]........

天使的悲哀～

ANGEL

她可算是本作中的悲劇人物，因為她有異於常人的體質，她特異的體質是被可追打的技擊中後，平時只能在限定時間內追打的技，全部時限也會增至無限長直至著地，所以可憐的小天使有很多限定只限打她的無限技出現。

京

輕 七十五式 .... x N





大門

頭上拂↘＋C(空中 HIT)........ x N





ANDY

上面↘＋A(空中 HIT)........ x N





MAXIMA

M9 型 ［MAXIMA MISSILE（試作）↘＋C (空中 HIT)........ x N





MAY~LEE

三連腳（迴轉蹴)(1)↓↘→＋B／D(空中 HIT)........ x N





2001~中的連續技基本計算法

[illegible]再計算出招及收招的時間，很多連續技不用嘗試也知是[illegible]

1：通常的



是大多數通常技的判定，是最基本的攻擊判定，沒有特別的吹飛效果，可用來追打。(京的近立C)

2：不能用作空中追打



通常是一些超必殺技的判定，只能用在地面的連續技之上。(如ROBERT的龍虎亂舞)

3：擊中後可作出追打，但不能用作空中追打



通常是連續技中最主要的招式，很多時也會用在通常技之後張對手打飛。(如金的鳳凰飛天腳)

4：可用作追打，而之後也是可以追打



通常是用在連續技的招式接招式的橋樑，之後的追打時間很多時是有限或是招式收招比較慢的。這一種判定如廠方處理不當很容易便有一些低能的無限技出現了，以有金的無限飛翔腳為例了。(如京的輕 鏁鐵)

5：在不能追打的吹飛動作時作出追打



是本作新加至角色上的判定，這些判定可在一些沒有追打判定的吹飛動作時作出追打，好像空中擊中一些通常技時是不能以通常的判定來追打，但卻可用此判定作出追打，但這種判定是不能用作可追打時作出追打。這一種判定以往只可在一些STRIKER身上找到，這一種判定如廠方處理不當很容易便有一些低能的無限技出現了，以有KULA的無限技為例了。(K' 的空中MINUTE SPIKE/ ↓↙←+ B／D)

6：DOWN 攻擊



以往也有的攻擊判定，是可以在對倒下時作出追打的判定。這些招式的收招通常不能夠太快，這一種判定如廠方處理不當很容易便有一些低能的無限技出現了，以有包的低能無限技為例了。(TAKUMA的↘+B)

知道了以上的各種攻擊判定的特性之後我們便要知道怎樣排列以上的各種攻擊判定了。
以京的基本連續技為例：

：重 七十五式(3) >> 輕 鏁鐵(4) >> 荒咬(4) >> 九傷(4) >> 七瀨(1) !!!

重 七十五式是(3)種類的攻擊判定之後是可以作出追打，而輕 鏁鐵是(4)的種類所以可用作追打之後也可再次作出追打，荒咬(4)及九傷(4)也是一樣而最後本作的七瀨是屬於(1)這一類的攻擊判定所以不能再空中追打了，琴月(6)及砌穿(6)雖是(6)這一種攻擊判定但因為出招非常慢所以也不能作 DOWN 攻擊了，而京是沒有(5)這一類攻擊判定所以這連續技是完了 !!!

再以 K' 這一招為例：：↓↘→+ A／C 中→ +D(3) >> JD(1) 或 ↓↘→↓↘→+ A／C(1) >> 空中↓↙←+ B／D(5) !!!





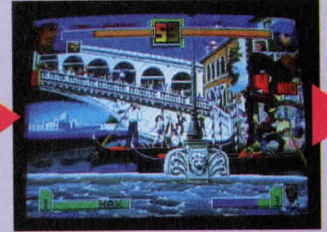
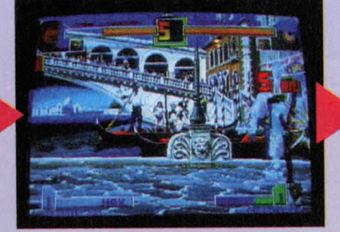
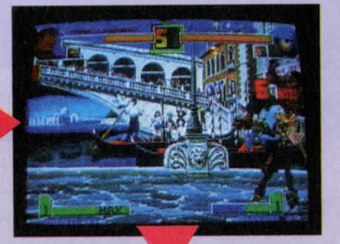


若想由(3)接(5)的話就必須先在中間接(1)的技了，由於K' 屬於(4)的招式不是追打時間有限就是出招慢，在不SUPER CANCEL時很難由(3)接上(4)的招式再追打下去，所以若要接上(5)這招式，只有直接接上(1)的招式了來作中間的橋樑來再接上(5)了 !!!

大致上 01~ 的空中追打計算方法就是這樣了，其實還有其他的攻擊判定類別的，不過並不常用所以暫且先不提(如：蔡寶奇的 真！超絕龍卷真空斬 在收招時擊中，的吹飛動作是可以用任何打擊技來追打，包括先前提及的類別(2)也可以，蔡寶奇的鳳凰腳就是了。)，由於有 STRIKER 的關係，所以連續技之後的發展應該會更有趣(但朕不想要低能無限技)。

KULA

版邊：C(2 HIT) >> ↓↘→↓↘→＋A >> [↓↙←＋D >> 追加技→＋B >> 立C(1 HIT)]........ x N !!!





KIM

版邊：下B >> 下A >> 鳳凰飛天腳 >> 飛翔腳 >> 飛翔腳 .... x N !!!






SETH

版邊：下A x 1~3 >> ↘＋B >> 弓月 >> 重 雙掌昇陽 >> 重 雙掌昇陽 >> 重 雙掌昇陽 >> 重 雙掌昇陽 !!!











包

版邊：用任何招式打 DOWN 對手 >> ↘＋D (DOWN 攻擊) .... x N !!!

K' (K DASH)

~通常技＆特殊技 CANCEL 表~

	近	遠	下	垂直跳~	斜跳~
A	◎	╳	◎	╳	╳
B	◎	╳	╳	╳	╳
C	◎	◎	◎	◎	◎
D	╳	╳	◎	◎	◎
C+D		○	→+A	△	
空中 C+D		○	→+B	△	

投	SPOT PILE	近敵時←or→＋C
	KNEE STRIKE	近敵時←or→＋D
特	ONE INCH	→＋A
	KNEE ASSAULT	→＋B
必	IRON TRIGGER	↓↘→＋A／C
	SECOND SHOOT	IRON TRIGGER 中→＋B
	SECOND SHELL	IRON TRIGGER 中→＋D
	BLACK OUT	IRON TRIGGER 中←＋B／D
	☆CROW BITE	→↓↘＋A／C
	CROW BITE 追加攻擊	重 CROW BITE 中→＋B／D
	MINUTE SPIKE（空中可）	↓↙←＋B／D
	☆NARROW SPARK	MINUTE SPIKE（地上）中↓↙←＋B／D
	BLACK OUT	↓↘→＋B／D
超	CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←＋A／C
	HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→＋A／C
MAX	CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←＋AC
STRIKER 動作	NARROW SPARK	

註：☆＝可 SUPER CANCEL

基本戰術

對空非常強的角色，不論空中及地面通常技的封位及對空技的判定也是非常強，空中戰以跳重腳來和對手空中對碰，判定非常強，若是有十足把握擊中對手時還可以CANCEL空中[MINUTE SPIKE/↓↙←＋B／D]作出追打。JB及JC是主要用來空對地的招式，JB判定持續時間超長，在起跳時候出至著地時也有攻擊判定，JC判定位置低，判定大，用來空對地是最好不過。JA及JC用來防下B對空也是十分可靠。以上兩者也有小許打背脊的判定，地面戰中距離時主要以遠立A封對手起跳，若對手前跳時降至某一高度還不出招也可使出近或遠立A把他打下來，來防止對手著地時使出指令投或其他一切古惑招數。在較遠距離時可使用遠立D作封位技，遠立D的封起跳是非常強，不過一定要注意距離，因為遠立D的收招其實是相當慢。不用旅多說也知K'的昇龍系必殺技[CROW BITE/→↓↘＋A／C]的對空性能是超強的了，而在本作中新增的SUPER CANCEL系統，也可以用在這裡。在[CROW BITE/→↓↘＋A／C]擊中第2 HIT時 SUPER CANCEL [HEAT DRIVE/↓↘→↓↘→＋A／C]是可以用來作出追打。在近身戰時主要是以下B >> 下A 作起動之後連上[IRON TRIGGER/↓↘→＋A／C]之後的各種連續技來攻擊對手。→＋B 仍是一招出招十分快的中段技，不過收招慢，通常是用在KO~對手的時候才使出。



→＋B仍是一招出招十分快的中段技，不過收招相當慢。





空中 MINUTE SPIKE 可在不能作出追打的吹飛動作上作出追打。

~必殺技~

IRON TRIGGER ↓↘→＋A／C

是一招近身的飛行道具，本作被改變至出招比以往慢，在輕時擊中對手是會張打飛對手的，之後是可以作出追打，而重的則不會打飛對手。之後是可追加入力使出 SECOND SHOOT 、 SECOND SHELL 及 BLACK OUT 。

SECOND SHOOT IRON TRIGGER 中→＋B

IRON TRIGGER (↓↘→＋A／C) 的追加入力之一，是一招遠距離的飛行道具，擊中後可作出追打，通常在下B >> 下A 後 CANCEL 使出。

SECOND SHELL IRON TRIGGER 中→＋D

IRON TRIGGER (↓↘→＋A／C) 的追加入力之一，是一招對空技，擊中後可作出追打，通常是用在連續技之上，也可以用來先讀對空。

BLACK OUT IRON TRIGGER 中←＋B／D

是一招移動技，有無敵時間，也是 IRON TRIGGER (↓↘→＋A／C) 的追加入力之一，通常是用作拉近距離之上。

CROW BITE →↓↘＋A／C

超強的對空技，有無敵時間，輕的可在對空擊中時 SUPER CANCEL HEAT DRIVE (↓↘→↓↘→＋A／C)。而重的可追加入力→＋D 之後可再追加空中 MINUTE SPIKE (↓↙←＋B／D)是本作的改動之一。

MINUTE SPIKE（空中可） ↓↙←＋B／D

是一招突進技，以沒有了打擊防禦的判定，在地面使出時可追加入力 NARROW SPARK (↓↙←＋B／D)擊中之後是可作出追打，而在空中使出時是本作新加在角色身上的判定，可在不能作出追打的吹飛動作上作出追打(如空中擊中JD或JCD之後)，相反在有追打判定的招式之後是不能用作追打(如 SECOND SHELL 之後)，這種判定以往只會在 STRIKER 身上找到。

超必殺技

CHAIN DRIVE ↓↘→↘↓↙←＋A／C

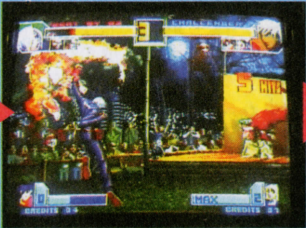
第1 HIT是飛行道具，只要接觸到對手便會以突進的亂舞技攻擊對手。可用在對手使出飛行道具時以第1 HIT化解對手的飛行道具，再以亂舞技的部份攻擊對手，而本作中可用在 SECOND SHELL之後的追打之上，是可以連亂舞的部份也擊中。

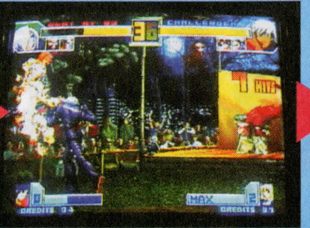
HEAT DRIVE ↓↘→↓↘→＋A／C

突進系的超必殺技，通常是用在連續技之上，擊中對手之後的吹飛動作會張對手打至非常之高，之後可用空中 MINUTE SPIKE 作出追打。(注意:用作空中追打擊中時之後的吹飛是有分兩種的，一種對手是會著火的，而另一種則不會。不著火的硬直是較短，對手是待會飛得比平時高，很容易便可連上空中 MINUTE SPIKE，甚至有機會連上兩次的可能，不過現時朕還未證實是否可連上兩次或以上的空中 MINUTE SPIKE。)

~連續技~









ANGEL 版邊限定：下B >> 下A >> ↓↘→＋A／C >> →＋D >> →↓↘＋A(1 HIT) >> →↓↘＋A(2 HIT) >> SUPER CANCEL ↓↘→↓↘→＋C >> 空中↓↙←＋B !!!
版邊：下B >> 下A >> ↓↘→＋A／C >> →＋D >> ↓↘→↓↘→＋C >> 空中↓↙←＋B !!!
版邊：C(2 HIT) >> →＋A >> ↓↙←＋B(空發) >> ↓↙←＋B >> →↓↘＋A(2 HIT) >> SUPER CANCEL ↓↘→↓↘→＋C >> 空中↓↙←＋B !!!

李 [香緋

~通常技 & 特殊技 CANCEL 表~

	近	遠	下	垂直跳~	斜跳~
A	◎	◎/◎	◎	╳	╳
B	◎	╳	╳	╳	╳
C	◎	╳	◎	╳	╳
D	◎	╳	◎	╳	╳
C+D ○		空中 C+D ╳			
→+A △		→+B △		↘+D ╳	

註：╳＝不能 CANCEL
○＝只能 CANCEL 必殺技或超必
△＝以通常技 CANCEL 後不能 CANCEL
◎＝可 CANCEL 任何特殊技、必殺技或超必

投	華奴麻	近敵時←or→＋C
	力千後宴	近敵時←or→＋D
特	雙掌打	→＋A
	弓步・後旋腿	→＋B
	伏步・後旋腿	↘＋D
必	☆天崩山	→↓↘＋B／D
	那夢波	↓↘→＋A／C
	閃里肘皇	↓↘→＋B
	閃里肘皇・貫空	閃里肘皇中↓↘→＋B
	閃里肘皇・心碎破	↓↘→＋D
	詠酒（對空中攻擊）	A・↑
	詠酒（對站立攻擊）	A・→
	詠酒（對蹲下攻擊）	A・↓
	万泊後宴	近敵時→↘↓↙←→＋A／C
	衛氣守炮	万泊後宴中↓↙←＋A／C
超	大鐵神	↓↘→↘↓↙←＋B／D
	真心牙	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B／D
	超白龍	AC・←↘＋C・←＋C
MAX	大鐵神	↓↘→↘↓↙←＋BD
	真心牙	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD
STRIKER 動作	超白龍 [貳	

註：☆＝可 SUPER CANCEL

基本戰術

香緋是一個速度型的角色，通常技判定非常強，在空中、中及近距離戰時是香緋最有利的位置，空中戰可用JD作最主要的封位，由於攻擊判定位置低對手是很難以下B來對空的。JCD通常是用作空中對踢時使出，判定非常強。JB 是用來打對手背脊，打背的判定超強，不過本作被改動至只有小跳時才能使出。近身戰時主要使用近立D作攻擊技，由於收招極快，之後甚至是可以目押遠立 B，也可以慢 CANCEL 使出→+A(中段~)或→+B (下段~)作二擇攻擊。下 A 是連續技的主要始動技再接上 →+A >> 那夢波 成為基本的連續技，也可以接上超白龍 >> 大鐵神 成為更強力的連續技。中距離時主要以下 D 及下 D 來牽制對手。下D距離遠，收招快，而且可CANCEL非常實用，遠D雖然不能 CANCEL ，但判定遠收招快用作牽制也是十分強。



近立 D 後慢 CANCEL 可二擇



→+A(中段)



+D(下段)

~必殺技~

那夢波 ↓↘→＋A／C

中距離的飛行道具，是香緋最主要的攻擊技，由於出招快通常是用在連續技之上，如：下 A 1~2 >> 遠立 A (1 HIT) >> →+A >> 那夢波 !!! 成為基本的連續技，而那夢波擊中後是有追打判定，所以在版邊時是可以做出：立D >> 那夢波 >> 立 C !!! 這樣的連續技。

天崩山→↓↘＋B／D

對空很弱的對空技，要先讀才能對空，通常也是用在超白龍後的WIRE DAMAGE後沒有超必時或位置不能以大鐵神追打時才使用。

閃里肘皇 ↓↘→＋B

前方的移動投，擊中後可追加閃里肘皇・貫空 或 閃里肘皇・心碎破，通常是用在下 A 後 CANCEL 使出陰對手。

詠酒~

詠酒分為對空攻擊、站立攻擊及下段攻擊的當身技，使出的方法非常特別，而擊中後是可以 CANCEL 使出必殺技。

万泊後宴 近敵時→↘↓↙←→＋A／C

和八神的屑風非常相似，不過沒有無敵時間，出招也較慢，但是對於速度快的香緋也是一招常用的招式，而擊中後是可追加使出衛氣守炮(不過唔出好過出)。

超必殺技

大鐵神

↓↘→↘↓↙←＋B／D

前撞的超必殺技，出招慢，沒有無敵時間，通常是用在超白龍後的 WIRE DAMAGE 追打 或是 SUPER CANCEL 時使出。

真心牙近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B／D

二時間的投技，而失敗動作是有攻擊判定，不過之後也是有很長的硬直時間，可用在下 A 後 CANCEL 使出成為連續技。

超白龍AC・←↘＋C・←＋C

超白龍是香緋連續技中主要使用的招式，第3 HIT 時是有WIRE DAMAGE，之後時可以使用大鐵神 或 天崩山追打。

~連續技~













：JB (打背) >> 下 A 1~2 >> 遠立 A (1 HIT) >> 超白龍 >> 大鐵神 !!!
：JB (打背) >> 下 A 1~2 >> 遠立 A (1 HIT) >> 真心牙 !!!
版邊：立 D >> 那夢波 >> 立 C !!!



大門 五郎

~通常技&特殊技 CANCEL 表~

	近	遠	下	垂直跳~	斜跳~
A	◎	×	◎	×	×
B	◎	◎	×	×	×
C	◎	×	×	×	×
D	◎	×	◎	×	×
C+D		○	→+A	×	
空中 C+D		×	↘+C	○	

投	十字締	近敵時←or→+C
	摑扣	（少許離開）近敵時←or→+C
	送足拂	近敵時←or→+D
特	玉潰	→+A
	頭上拂	↘+C
必	地雷震	→↓↘+A／C
	☆超受身	↓↙←+B／D
	出雲投	←↙↓↘→+A
	切株返	←↙↓↘→+C
	天地返	近敵時→↘↓↙←→+A／C
	超大外割	近敵時→↓↘+B／D
	根返	↓↘→+B／D
	裡投	→↘↓↙←→+B／D
超	地獄極樂投	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C
	嵐之山・根拔	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+B／D
	續・切株返	嵐之山・根拔中←↙↓↘→+B／D
	拔裡投	續・切株返中→↓↘+B／D
MAX	地獄極樂投	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
	嵐之山・根拔	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+BD
	續・切株返	嵐之山・根拔中←↙↓↘→+B／D
	拔裡投	續・切株返中→↓↘+B／D
STRIKER 動作	暴大門	

註：☆=可 SUPER CANCEL

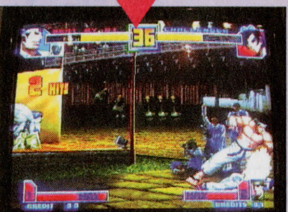
基本戰術

和以往相比今次收斂了不少過份的招式，但通常技和以往一樣是非常強，所以仍算是強角一名。大門的基本戰法和以往基本上是一樣主要以通常技牽制再配合指令投這樣的戰法。空中戰主要以JD及JCD為主，JD的攻擊判定非常強，而且位置極低，防止對手以下B對空極佳。JCD出招不算很快，但擊中對手時對手是不能受身的，之後還可以跑前使出「切株返」來作DOWN攻擊追打。而出現COUNTER時是會有WIRE DAMAGE的效果，之後以↘+C >> 超受身 >> 地雷震 來給對手一份關懷，之後也是可以跑前使出「切株返」來作DOWN攻擊追打的不過十分困難，而且對手是可受身避過。近身戰是下A作主要的連續技起動，再接上↘+C >> 天地返，要注意↘+C的出招比以往慢，只能在輕攻擊後接上。近立D出招快在近身時使也不錯。大門是一名投技角色在近距離時當然唔小得使用「天地返」及「超大外割」這兩種不同的投技。天地返是一招即時的投技，主要使用在連續技或快攻時的投技。「超大外割」是一招二時間的投技，有無敵時間，可利用無敵時間避過對手的攻擊，也可用在對手起上時使出。中距離戰時主要以遠立D及遠立B作牽制，令對手不敢亂來時立即跑前使出「天地返」。在再遠一些的距離時可使出遠立C封位。下D可作下段的突襲再使出 超受身 >> 地雷震 >> 切株返 這連續技不過要小心對手是可以受身的。



立D的對空性能非常強。





JCD後對手是不能受身的，可用切株返來作DOWN攻擊追打。

~必殺技~

地雷震→↓↘+A／C

是一招全畫面遠的攻擊技，不過只要蹲下或跳便沒是了，通常是用在對手使出飛行道具時使出，也可用在連續技之中。

超受身↓↙←+B／D

短距離的移動技　有全身無敵時間，但收招時是會有小許硬直的。

出雲投←↙↓↘→+A

可算是招不錯的對空技，出招速度比以往快，不過硬直也是一樣長，通常也是用在WIRE DAMAGE之後的追打。

切株返←↙↓↘→+C

主要是用來DOWN攻擊的招式，通常可用在地雷震、JCD、→+A及下D之後作DOWN攻擊使用。

天地返近敵時→↘↓↙←→+A／C

即時的投技，可用在通常技之後CANCEL使出，不過在本作中擊中後的收招動作變得硬直時間極之長，不能即時再次展開攻勢。

超大外割　近敵時→↓↘+B／D

第二時間的投技，有全身無敵時間，可避過對手的招式來攻擊對手，可用在對手起上時使出。收招比天地返快上很多。

根返　↓↘→+B／D

中段位置的當身技，可用在一些非常喜歡反擊C+D的對手身上，以可CANCEL的通常技陰對手反擊再使出這樣十分有較。

裡投　→↘↓↙←→+B／D

非常慢的移動投，出招非常慢，收招也非常慢，通常的用除大概只是用作比對手非常好的反擊機會的友情技。

超必殺技

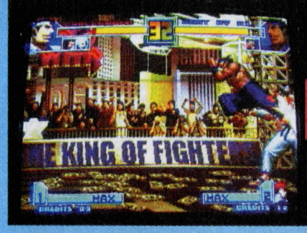
地獄極樂投
近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+AC

和天地返同樣是即時的投技，大至上的使用方法和天地返相同，也是用在對手失誤時或用在連續技之上。

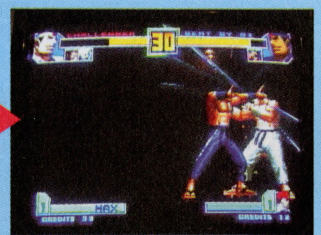
嵐之山・根拔
近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+BD

以往出招時的硬食改變了成為打擊防禦，擊中對手後可使出追加技續・切株返 再使出 拔裡投。

~連續技~







：JD >> A >> ↘+C >> 地獄極樂投 !!!
對 ANGEL 限定：↘+C(空中 HIT) >> ↘+C ....x N !!!
：JCD(WIRE~) >> ↘+C >> 超受身 >> 地雷震 !!!
版邊：下D >> 超受身 >> 地雷震 >> 切株返 !!!(對手可受身)

八神 ~

~通常技 & 特殊技 CANCEL 表~

	近	遠	下	垂直跳~	斜跳~
A	◎	╳	◎	╳	╳
B	◎	╳	╳	╳	╳
C	◎	╳	◎	╳	╳
D	╳	╳	╳	╳	╳

C+D ◎		空中 C+D ╳
→ +A ○/○	→ +B △	J ← +B ╳

註：╳ = 不能 CANCEL
○ = 只能 CANCEL 必殺技或超必
△ = 以通常技 CANCEL 後才能 CANCEL
◎ = 可 CANCEL 任何特殊技、必殺技或超必

投	逆剝	近敵時← or →＋C
	逆逆剝	近敵時← or →＋D
特	外式・夢彈	→＋A・A
	外式・轟斧［陰 "死神"	→＋B
	外式・百合折	空中←＋B
必	☆百式・鬼燒	→↓↘＋A／C
	百八式・闇拂	↓↘→＋A／C
	☆百貳拾七式・葵花	（↓↙←＋A／C）×3
	貳百拾貳式・琴月［陰	→↘↓↙←＋B／D
	屑風	近敵時→↘↓↙←→＋A／C
超	禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋A／C
MAX	裡千貳百七式・闇削	八稚女中↓↘→x4＋AC
STRIKER 動作	裡百八式・八酒杯	

註：☆ = 可 SUPER CANCEL

~必殺技~

百式・鬼燒 →↓↘＋A／C

重出招時無敵時間增強了很多，是一招非常可靠的對空技，地面擊中時的第 1~2 HIT 是可以 SUPER CANCEL 的。

百八式・闇拂 ↓↘→＋A／C

出招比以往慢了很多，很容易便可以避過，重的較為實用，而多數是用於葵花1~2 HIT 時 CANCEL 使出，但要小心對手是可以以小跳跳過作出反凡擊的。

百貳拾七式・葵花 （↓↙←＋A／C）×3

八神 的主力技本作中改變至可CANCEL任何必殺技，當中以CANCEL琴月 及 闇拂最為實用，而且是可以SUPER CANCEL八稚女，如在不能SUPER CANCEL 時輸入八稚女的指令是可以即時解除硬直的。

貳百拾貳式・琴月［陰 →↘↓↙←＋B／D

擁有下段無敵的突進技，不過很小會在單發的情況下使出，因為若被擋格硬直是非常長的，所以通常是用在葵花之後作連續技使出的。

屑風 近敵時→↘↓↙←→＋A／C

出招有無敵時間的二時間指令投，是八神的主力技之一，本作中擊中後的硬直比以往長了少許，之後可以跑前 C >> → +A >> 重 葵花作出追打。

基本戰術

不斷被弱化了的八神，本作終於也被強化了小許(感動!!!)，下A變回了昔日般可 CANCEL ，而葵花在本作中是可 CANCEL 任何必殺技，令戰法變得千變萬化，而葵花在不能SUPER CANCEL時SUPER CANCEL八稚女的話是可以即時移動(同金的霸氣腳相似，但不會閃光。)，如在版邊時在葵花第 2 HIT SUPER CANCEL 之後是可連上近立 C 或八稚女(可用小一行氣~嘿嘿)。而在第 1 HIT時 SUPER CANCEL 之後可即時跑前使出屑風來陰對手 或 再以葵花繼續牽制。在近身戰時可以近立 B 作下段攻擊，而本作中近立 B 是可以目押近立 C 之後再接上其他連續技。由於下 A 變回了可 CANCEL ，所以下 B >> 下 A >> → +A >> 葵花這基本連續技變回了非常實用。→ +B 這中段技比以往快了很多可多加利用，而在近立 C 之後 CANCEL 使出是可以連 HIT 的之後 CANCEL 八稚女變的非常容易。而屑風之後對手的硬直加長了小許，可像以往般跑前 C 再接上特殊技再必殺技。遠立D是中或遠距離時的牽制技，判定非常長。空中戰主要是以 JD 作空對空的招式，但要小心對手以下 B 作對空技。百合折的判定被大幅削弱，很多角色只要蹲下便連擋格也不須要，可直接作出返擊，要小心使用。如果是想打對手背脊，不防考慮JC，在本作中的JC判定的位置增加了較後的位置也能擊中對手，做成可打對手背脊的效果，而最好的是在對手的中間位出招令對手不知前後是好~嘿嘿!!!而且 JC 防下 B 對空也是非常良好，但不能太早使出。對空時主要以重 鬼燒為主，無敵時候變長了，所以非常可靠，而在近身時也可用近立 D 作對空技的。




近立 B 可目押近立 C 。




在不能SUPER CANCEL時在葵花 2 HIT 時輸入 八稚女 的指令可即時解除硬直，之後可以使用 近立 C 或 八稚女 作出追打。

超必殺技

禁千貳百拾壹式・八稚女 ↓↘→↘↓↙←＋A／C

無敵時間縮短了很多，很難像以往般作對空技使用(好野!!!)，通常是用作連續技之上，而在擊中後的最後 1 HIT 擊中時是可以追加入力 裡千貳百七式・闇削（八稚女中↓↘→ x 4 + AC）。不過若太遲使出是會不能擊中對手使自己有極長的硬直時間。

MAX 裡千貳百七式・闇削 八稚女中↓↘→ x 4 + AC

是八稚女的追加技，使出不要太慢否則會不能擊中對手，以至出現極長的硬直時間。

~連續技~






不能 SUPER CANCEL 時狀態版邊：百合折 >> C >> → +A >> 重 葵花 2 HIT >> 八稚女 CANCEL >> 八稚女 !!!
：百合折 >> C >> → +A >> 重 葵花 1 HIT >> 重 鬼燒 1~2 HIT >> SUPER CANCEL 八稚女 !!!
：近立 B >> 近立 C >> → +B >> 八稚女 >> 闇削 !!!



Virtua Fighter 4

屈招？狗招？各種「難搞」招式解説(上)

在《VF4》中，幾乎每個角色都擁有數招「必殺技」（這當然不是指2D格鬥中的必殺技，而是指一些破壞力高，而且難以回避的攻擊），玩者一旦不懂得破解，便很容易被敵人「一招打死」！不過正如筆者所說，在《VF4》中並沒有屈招，無論是如何強勁的招式也會有其弱點和破解方法，以下筆者便會將它們一一介紹，大家記熟這些知識後，勝率絕對會有所提升！

AKIRA

虎撲（↓↙←P）

AKIRA在《VF4》最「神奇」的招式莫過於虎撲了，這招在遊戲推出當初並不受重視，因為它出招太慢，而且攻擊距離極短，除了出招時有少許回避敵人攻擊的能力之外，好像一無是處。但後來玩者們發現了一個可怕的事實——當虎撲命中後對手會崩潰倒下，之後AKIRA如果在敵人幾乎完全倒地的時候出一個鐵山靠……「BOMB！」敵人半行能源就此消失！虎撲另一個厲害的地方是其硬直時間十分短，即使敵人擋了形勢也只是五五波（雖然表面上好像很不利）。利用這特色，AKIRA可以用「虎撲→虎撲」來「陰」一些在擋了第一下虎撲後想用投技的對手，實在可怕！

對付虎撲的最佳方法，是不要讓AKIRA有機會出招，因為虎撲出招慢，玩者只要多用P、手肘等小技來將它COUNTER即可。如果對手使用虎撲的次數較多，玩者便應該減少在二擇位使用投技，反而加重使用打擊技的比例，這裡虎撲的威脅將大大降低。


多用小技來壓制著AKIRA，便可以令他失去使用虎撲的機會


◆不過在見到虎撲的時候，就絕對不要出手，因為截擊失敗時的風險實在太大

貼山靠（閃避中P+K+G）

AKIRA的貼山靠是性能極強的閃避攻擊，因為它有同時回避打擊技和投技的能力，出招快（慢的回旋系攻擊隨時會被它打番轉頭），命中後敵人會DOWN。總之在AKIRA有危險時出這招就永無死錯人，命中後還可以用小DOWN攻擊追打呢！實在是一招令人討厭的招式。

面對多用貼山靠的對手，玩者在進攻時便不要太過心急，當形勢是自己完全有利時（例如↓P COUNTER、敵人暈眩時），大家也要將「防禦」這個選擇放在心上。因為擋了貼山靠之後，玩者便可以用投技和出招快的打擊技去確實地反擊。擁有快速回旋系攻擊的角色，也可以用它們來破解貼山靠。當對手知道了玩者對貼山靠有防備時，他自然會減少使用貼山靠的次數，這時玩者便可以安心進行二擇了。


◆ 先讀到敵人會出貼山靠時，防禦是最佳的選擇


在明顯是自己有利的位置時，敵人便有機會使用貼山靠

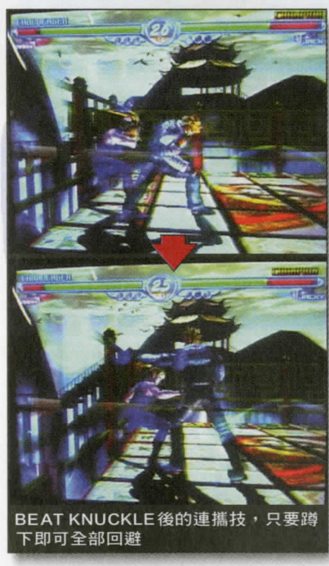
JACKY

BEAT KNUCKLE（P+K）

JACKY的主力招式BEAT KNUCKLE，由於有攻擊距離遠、出招快、威力高（空中COMBO至少扣三成）的種種特點，如果對手將之「濫用」，的確是十分麻煩。在上級者的手中，BEAT KNUCKLE更是極之可怕的武器，用它來做投技/中段二擇、閃避之後用作反擊、BACK DASH之後使用……其用途簡直是無限，玩者因此必須有對付BEAT KNUCKLE的戰術。

BEAT KNUCKLE的弱點，是之後的連攜技全為上或下段，因為玩者在擋了這招後只要蹲下便十分安全，之後再用投技或出招快的中段技反擊吧。

如果對手利用BEAT KNUCKLE和投技來做二擇，這時玩者最安全的做法是「閃避+解投」。不過要留意BEAT KNUCKLE是半回旋系攻擊，玩者必須向JACKY的腹側閃避。



BEAT KNUCKLE後的連攜技，只要蹲下即可全部回避



在閃避BEAT KNUCKLE時，方向是非常重要的因素

BARRIER KICK（閃避中P+K+G）

JACKY的BARRIER KICK是繼AKIRA的貼山靠之後另一招離譜的閃避攻擊，因為BARRIER KICK在COUNTER HIT後投技竟然可以再確定命中！而且BARRIER KICK本身的閃避性能亦極之優秀，在敵人向玩者二擇的情況下使用，可以安全地同時回避打擊技和投技，非常強力。

對抗BARRIER KICK的方法，是當它COUNTER HIT了玩者後輸入「擋+解投」（即輸入解投指令後按實G掣），這樣便可以防止敵人的投技得逞之餘，同時又可以防禦敵人的打擊技了。另外，「避+解投」也是個不錯的選擇，不過大家記得一定要避JACKY的腹側（BEAT KNUCKLE對策）。



BARRIER KICK COUNTER後，玩者的選擇不是太多，最好的防禦方法是避

SARAH

FLAMINGO

說到SARAH最難理解的地方，相信是她的單腳特殊姿勢「FLAMINGO」吧，不明白這招箇中原理的朋友，隨時有可能被FLAMINGO一招「玩殘」，不知如何才能脫出其連續不斷的二擇攻擊。

不過筆者可以告訴大家，其實面對FLAMINGO，蹲下防禦是極之安定的做法，為什麼？因為在進入FLAMINGO後，SARAH的中段攻擊只有兩招：↘K（中段腳）和↑K（SOMERSAULT KICK）。↘K在命中蹲下的敵人時可以令他暈眩（不過持續時間很短），而↑K的NORMAL HIT威力也極低，可說是不痛不癢。如果對手用↘K和↑K以外的招式來進攻都會落空，之後玩者便可以狠狠地反擊了！另外，FLAMINGO後比較強力的攻擊大部份都是直線系，因此閃避也是極之有效的選擇。總之記著在見到FLAMINGO後不要亂動，冷靜地面對便可以了。



FLAMINGO後的強力攻擊全都是上段或投技，蹲下即可完全回避



SOMERSAULT命中也只扣少少，即使中了也沒有多大問題

LAU

鳳凰槍掌（→PP）

筆者見初心者們在面對LAU時，通常都不太懂得如何應對「鳳凰槍掌→鳳凰槍掌」或者是「鳳凰槍掌→投技」這些連攜。的確鳳凰槍掌是非常有壓迫力的一招，有玩過《VF3》的朋友都知道甚麼是「鳳凰槍掌無限地獄」。不過其實在《VF4》中，鳳凰槍掌的性能已大大下降，這是因為鳳凰槍掌在命中後也是LAU本身不利，被擊中的一方反面可以進行二擇。所以當玩者見到對手常用「鳳凰槍掌→鳳凰槍掌/投技」的時候，不用猶豫，用P或者手肘等快招即可以將LAU截住！



吃了鳳凰槍掌後，玩者其實可以強氣地進攻



蹲下回避鳳凰槍掌是成為高手的必須技巧

不過上級者的LAU在鳳凰槍掌之後，會選擇使用一些有回避性能的招式來避開玩者的反擊。遇著這類對手時，玩者便要「見招拆招」了。

至於在擋了LAU的手肘後，玩者只要蹲下便可以避開接下來的鳳凰槍掌，之後立即用確定反擊技來回敬他吧！

WOLF/ JEFFERY

KNEE KICK/KNEE BLAST（→K）

相信大部份《VF4》玩家都已經領教過重量級的膝頭之厲害了，老實說筆者本身也很難接受WOLF和JEFFERY竟然可以有這樣風低險高回報的招式，每次被膝頭打中，都會失去至少四成體力（輕量級的話隨時無五成），而擋了呢，對手最多只會吃一下投技（還有可能被解），實在過份。不過就算發嘮嗻也無補於事，大家只好找辦法去應付這招。基本上，對手使用KNEE KICK的時機不外乎三個地方：1. 在對手P或↓P COUNTER HIT之後；2. 在擋了玩者的招式後；3. 在用DOWN投拾起玩者後。簡單來說，就是對手可以用中段/投技二擇玩者的時候，玩者便一定要對KNEE KICK有所防備。回避KNEE KICK的最有效方法是「避+解投」，因為這可以同時破解KNEE KICK和投技。而在玩者自己只是稍為不利的情況，一個普通的P也有回避二擇的效果（因為P的出招速度夠快，可以COUNTER到KNEE KICK）。



在敵人2P COUNTER後……



用P來將投技和KNEE KICK截住！



當然閃避也是極佳的選擇





解投後的狀態

在解投成功之後，玩者有沒有留意這其實是攻擊的大好機會呢？因為在《VF4》中，有一半以上的投技在被解拆之後，解投的一方是處於完全有利的狀態，這時可以立即用打擊技和投技去二擇對手。至於餘下的投技，在解拆雙方則會是「五五波」，又或者雙方的距離會拉遠，不會做成有利或不利狀態。另外，還有少量投技在解拆後是可以確定反擊的，因此大家應熟記各種投技解拆後的狀態，一有機會便積極進攻！

完全二擇

「完全二擇」是指在投技被解拆後，被解拆的一方如果不使出打擊技，便會被投技確定打中，即使蹲下也無法回避。當然，如果雙方一同使用打擊技，被解投的一方便會被COUNTER，可見被解拆的一方是極之不利的。另外還有一些情況是雙方的距離會拉遠，因此投技無法成立，但被解投的一方仍然是處於不利狀態，在些情況在下表中會以「二擇」表示。



無有利不利

「無有利不利」是指在解投後，雙方的距離會拉遠，又或者是背對背，互相也攻擊不到對方。至於比較特別的例子是WOLF的K.S.，這招也解投後敵我雙方的距離會很近，玩者可以會以為解投的一方會有利，但其實兩者是處於五五波狀態。一不小心，玩者隨時會被WOLF再投一次！



反擊確定

被解投的一方即使想防禦也不能的狀態，例如玩者解拆了LION的七星天分肘（←P+G）和AKIRA的大纏崩捶（←→P+G）後，可以DASH前一步用中段踢等在反擊。



解投後的狀態一覽表

角色名	投技名	指令	解投後的狀態	備註
AKIRA	倒身搜腿	P+G	完全二擇	
	順身翻胯	→←P+G	二擇	
	大纏崩捶	←→P+G	反擊確定	前DASH後打擊技確定
	心意把	↙→P+G	完全二擇	
	鷂子穿林	←↘P+G	完全二擇	
	獅子抱月	↘P+G	完全二擇	
	進步里胯	↙P+G	二擇	
JACKY	ONE INCH BLOW	P+G	完全二擇	
	NECK BREAKER DROP	→→P+G	無有利不利	被解一方會DOWN
	KNEE STRIKE	→←P+G	完全二擇	
	NORTHERN LIGHT BOMB	↘P+G	DOWN	部份角色小DOWN攻擊反擊確定
	SADISTIC HANGING KNEE	↘↘P+G	二擇	部份角色反擊確定
SARAH	FRONT SUPPRESS	P+G	二擇	
	NECK BREAKER DROP	→→P+G	無有利不利	被解一方會DOWN
	LEG HOLD THROW	←→P+G	完全二擇	
	FALLEN ANGEL THROW	→↙P+G	二擇	
	LIGHTNING KNEE SMASH	←P+G	二擇	
LAU	肩車頭落	P+G	完全二擇	
	雷震入林	→P+G	完全二擇	
	柳車旋轉	←P+G	二擇	
	柳手掛倒	←↓P+G	二擇	
	轉身巴咽掌	←→P+G	完全二擇	
	大地倒襲	↘↘P+G	完全二擇	
PAI	轉身搜倒	P+G	無有利不利	解拆後背對背
	雷震入林	→P+G	完全二擇	
	空烈天鳳	(↓)→P+G	完全二擇	
	倒身陰掌	→→P+G	完全二擇	
	旋風燕陣	←→P+G	完全二擇	
	天地頭落	→←P+G	完全二擇	
	旋風燕華	↓→↑←or↑→↓←P+G	完全二擇	
	掣燕掛塔	←↓P+G	二擇	
	飛燕翻跨	↘P+G	二擇	
	燕風輪翔	→P+K+G	二擇	
WOLF	FACE CRUSH CHOP	P+G	完全二擇	
	K S	↑←↓→or↓←↑→P+G	無有利不利	
	GIANT SWING	←↙↓↘→P+G	無有利不利	
	WRIST LOCK THROW	→↘↓↙←P+G	二擇	
	BRAIN BUSTER	←P+G	反擊確定	下P確定
	BODY SLAM	↘P+G	DOWN	部份角色小DOWN攻擊反擊確定
	STEINER SCREW DRIVER	↘↘P+G	反擊確定	下P確定
	SIDE SUPPRESS	↓P+K+G	完全二擇	
	TIGER DRIVER	↘P+K+G	無有利不利	解拆後背對背
	BIG BRIDGE BOMB	↘↘P+K+G	完全二擇	
	DOUBLE ARM SUPPRESS	↙P+K+G	無有利不利	解拆後背對背
VANESSA	CANYON DIVE	(D中)P+G	完全二擇	
	REPRESS THROW	(D中)↙P+G	完全二擇	
	ARM CRUSH THROW	(D中)↘↘P+G	完全二擇	
	ARMY COMBINATION	(D中)←↙↓↘→P+G	完全二擇	
	ELBOW RUSH	(D中)→P+G	無有利不利	
	WALL KISS	(D中)→→P+G	二擇	
	LEG BREAKER	(D中)↓←↑→or↑←↓→P+G	完全二擇	
	HEAVEN'S GATE	(D中)↓→↑←or↑→↓←P+G	完全二擇	
	HELL'S GATE	(D中)→↓P+G	無有利不利	

解投後的狀態一覽表

角色名	投技名	指令	解投後的狀態	備註
KAGE	太刀	P+G	完全二擇	
	順逆自在	→P+G	二擇	
	影霞	←→P+G	完全二擇	
	弧延落	←P+G	完全二擇	
	浮霞	←↓P+G	二擇	
	刀霞	↘P+G	完全二擇	
SHUN	醉步轉身肘	P+G	二擇	
	倒襲裡肘	←P+G	無有利不利	
	豪杯旋舞	↓→↑←or↑→↓←P+G	無有利不利	
	轉身緣雞腳	←↘P+G	二擇	
	轉身緣胯	↘P+G	無有利不利	
LION	破刀手秋腿	P+G	完全二擇	
	登山翻車腳	(↓)→P+G	二擇	
	採取砲靠	→→P+G	完全二擇	
	飛轉雙空腳	←→P+G	無有利不利	
	貼身雙勾手	→↘↓↙←P+G	無有利不利	
	七星天分肘	←P+G	反擊確定	前DASH後打擊技確定
	擺下尖轉	↘P+G	二擇	
	七星跳飛捕蟬	↗P+G	完全二擇	
AOI	小當	P+G	二擇	部份角色下P反擊確定
	合氣投	(↓)→P+G	完全二擇	
	送手回	→→P+G	完全二擇	
	大木倒	↑←↓→P+G	完全二擇	
	月刕絡	←↙↓↘→P+G	無有利不利	
	六段帶取	←P+G	完全二擇	
	桐枝落	↑→↓←or↓→↑←P+G	完全二擇	
	蝶絡	→↘↓↙←P+G	無有利不利	
	木葉落	↘P+G	無有利不利	
	半月巴	↙P+G	完全二擇	
	手極倒身	↓P+K+G	完全二擇	
	真之位	↙P+K+G	二擇	
LEI FEI	雷身旋舞	P+G	無有利不利	
	弓箭掌壁	→→P+G	完全二擇	
	擺腳搜倒	→←P+G	完全二擇	
	排山倒海	↘P+G	二擇	
	RIB CRUSH BODY	↓P+K+G	有利	VANESSA方面可以先行動
	RIB CRUSH KNEE	↘P+K+G	無有利不利	
	ELBOW SLASH	(M中)P+G	二擇	
	TRIPLE HEAVY SMASH	(M中)→P+G	二擇	
	DOUBLE KNEE STRIKE	(M中)↘P+G	二擇	
EFFRY	KNEE SMASH	P+G	二擇	
	POWER SLAM	→P+G	DOWN	部份角色小DOWN攻擊反擊確定
	MACHINE GUN HAMMER	↙→P+G	二擇	部份角色下P反擊確定
	HEAD BAT	←→P+G	完全二擇	
	FRONT BACK BREAKER	←→→P+G	完全二擇	
	BACK FLIP	↘P+G	無有利不利	
	SPLASH MOUNTAIN	↘↘P+G	無有利不利	解拆後背對背
	TACKLE	←↘P+G	完全二擇	
	SPINE BUSTER	↓P+G	二擇	
	BACK THROW	↙P+G	完全二擇	
	BODY LIFT	←P+G	完全二擇	
	POWER BOMB	↘P+K+G	無有利不利	解拆後背對背
	IRON CLAW	↓P+K+G	完全二擇	
	MACHINE GUN KNEE LIFT	↓→P+K+G	二擇	

決戰天下



龍族國戰系統詳細資料

Dark Age Of Camelot - Albion升級地點大披露

馬場大亨Online - 踏出成功人仕第一步



- Ultima Online
- EverQuest
- Motor City Online
- 魔力寶貝
- 笑傲江湖網路版
- 天堂
- Magic:The Gathering
- Phantasy Star Online
- 傳奇

Gameplayers Online Magazine
2001.11.30 issue 010

SOUL CALIBUR II

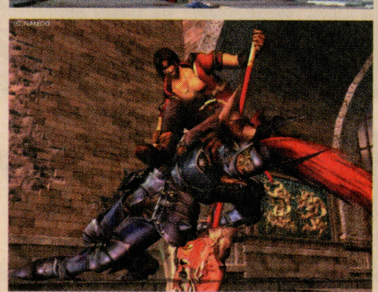
Text by 阜林

之前《Soul Calibur 2》公開了8個人物，但是還不見上一集的男女主角：紇里似（Kilik）及柴香華，是否今集沒有了他們的份兒？至少有二分一不是！第9個公開的人物，正是運用長棍的紇里似！

AD	2002年 3月預定
NAMCO ● FIG	
價格未定 ● System 246	
開發度：60%	









棍法之傳人 紇里似出場！

為淨化邪劍而生的戰士——KILIK

經過了幾年，Kilik的形像更為成熟，沒有了末法鏡，換來了長髮及赤紅的裝束。基本上大部分招式都保留了下來，而公開的一系列遊戲畫面中，更展示了之前所有遊戲畫面中都沒有的東西：投技！還記得他那些非常強力，經常把對手打個落花流人的投技嗎？

年齡：23歲
出身：不明（中國明朝/真行山臨勝寺長大）
身高：167cm
體重：63kg
出生日：2月9日
血型：A
武器：棍
武器名：滅法棍
流派：真行山臨勝寺棍法
家族：臨勝寺全員，包括被視作姊姊的柴香蓮在內，全數被紇里似所殺．師傅Edge Matser

Prologue

「人們有時雖會犯上過錯，但只要踏出第一步，仍可以邁步向前。」…史坦柏《憤怒的武道》

眾所周知的習武之地，真行山臨勝寺，一夜之間消失於歷史之中…受邪氣入侵，失去理性下大肆殺戮，只有一個男子生還。翌日他被一名老人救走了。

紇里似是被棄於真行山，得臨勝寺收容的孤兒。喜愛棍的他開始在寺中學習棍法，到了16歲時已達頂峰。本是正統繼承寺內三寶之一：滅法棍的人，然而準備下山之前正正遇上Evil Sparm發生…醒來的紇里似，身上掛上了另一件三寶：末法鏡。那是他視如親姊的柴香蓮所繼承之物。當日他從Evil Sparm中回復正氣之時，末法鏡已戴在身上，即是說香蓮把鏡交託給自己，她卻死於這次浩劫中。

紇里似知道自己救不了最愛的人，開始自責起來，並找到了生存下來的唯一結論：「一切的元凶是Soul Edge，自身及滅法棍吸滿了那夜出現的邪氣，由末法鏡平衡著正邪的力量。」自此他跟那名作為寺內武術顧問的老人，學習壓制邪氣的方法，並展開破壞邪劍的旅程。路上認識了柴香華及真喜志（Maxi），也找到了Nightmare的居城，在真喜志捨身擋住Nightmare的嘍囉下，他們與Nightmare展開了死戰，最後由香華手上的靈劍Soul Calibur成功破壞了邪劍！

激戰中末法鏡粉碎了，但是紇里似並沒有失去理智。在漫長旅程中，他不自覺的懂得抑制體內的邪氣。

這已是四年前的事。

失去了真喜志的蹤影，二人也決定分道揚鑣，紇里似回到師傅那裡，學習把邪氣中和、淨化的方法。直到那一天，他感到一股熟悉的邪氣，那股永不忘記的氣息，是邪劍散發的氣息。Soul Edge仍在世上！雖被破壞但並未毀滅…單靠力量是不行的，不過還可由滅法棍吸收。利用滅法棍能把一切力量吸收的特性，把所有邪氣都收於自身的監視下，這樣便可在往後將其淨化…事實上四年前收下的邪氣尚未完全淨化，要把邪劍那巨大邪氣完全淨化，非得花上一段漫長時間不可。但是自己的人生是為了補償那群無辜人們…答案是肯定的。



街頭GAME霸王

BY：時雨

經濟不景，就連遊戲機中心的生意也受到影響。其實政府方面應該認真考慮一下更改現時的法例，讓遊戲機中心可以營業至午夜12時以後，這對機舖老闆和玩者都有好處。而且這也可以改變為何DISCO、CLUB可以營業至12時以後而機舖卻不可的不公平現象。

SNK遊戲版權之去向

SNK宣佈破產後，相信FANS們關心的問題，是SNK各個遊戲系列會否繼續延續下去、而最近這個問題的答案也已逐步揭開。首先是《KOF》系列，《KOF2001》的韓國開發公司EOLITH，已經開始了《KOF2002》的開發工作。而《KOF2001》的NEO GEO版，就會由現時《KOF2001》的發售商SUN AMUSEMENT在日本發售，這實在是NEO GEO玩家的大喜訊！至於SNK另一個人氣系列《METAL SLUG》，其第四集的開發權已由韓國的MEGA ENTERPRISES取得，使用的底板是MVS，預定將在2002年3月發售。除了舊有的角色會繼續登場外，已知的還會有兩名新人物，而且各角色之間的能力會有差異！



最後，《CAPCOM VS SNK》系列、《餓狼》系列和《侍魂》系列等的去向則仍然是未定。不過現時可以告訴各位的，是已經有公司接收了以上某些遊戲的版權，相信在不久的將來便會向外公佈！SNK的靈魂，仍會在新世紀延續下去！

《VF4》全港大賽即將舉行



由SEGA官方主辦的《VF4》全國大會「格鬥新世紀」現正在全日本過百間遊戲機中心舉行預賽，不過在香港的《VF4》也不用羨慕他們，因為香港也會在12月尾舉辦第一次全港大賽！是次比賽是由香港最多人玩《VF4》的太子遊戲機中心舉辦，歡迎任何人仕參加(當然要係18歲以上啦)。比賽將會分為分組預賽和決賽兩部份，分組預賽是淘汰賽，每組只有一名出線者可以進入決賽，而決賽則會採用單循環制，以勝出數決定名次。除此之外，根據參加人數的多寡，大會還可能舉行額外的3on3比賽！至於大賽的詳情，將會在下期本欄和VF NEWSGROUP上公佈，敬請留意！

香港VF NEWSGROUP：news://news.3home.net/3games.virtua-fighter

《聯邦對自護DX》「擄獲MODE」解禁！

《機動戰士高達 聯邦對自護DX》推出已有數個月的時間，正當其人氣開始下滑之際，一個極之變態的模式突然在上個月尾啟動！那就是「擄獲MODE」了！現在不論玩者是屬於那一個陣型，都可以選擇使用本遊戲中任何一隻MS(當然這仍然受到陸上/宇宙專用的限制)。因為出現了這個模式，在雙打時的有效機體組合豐富了不少，例如GUNDAM加馬沙渣古、陸戰型GUNDAM加強人等，而自護方面也不致於太過難打，挑機也自由得多了(至少筆者以前就絕對不會用自護軍挑戰高達加太空坦克…)。那些擄獲回來的MS的塗裝也非常有趣，好像聯邦軍那架藍、白、黃色的自護號(高達？)，深綠色塗裝「森林型」高達(渣古？)等等，絕對有一看的價值。另外玩者也可以嘗試玩一些「限定戰爭」，如四台舊渣古的「格鬥大會」、四台鐵球的「太空鐵球賽」等等，也是非常有趣的！



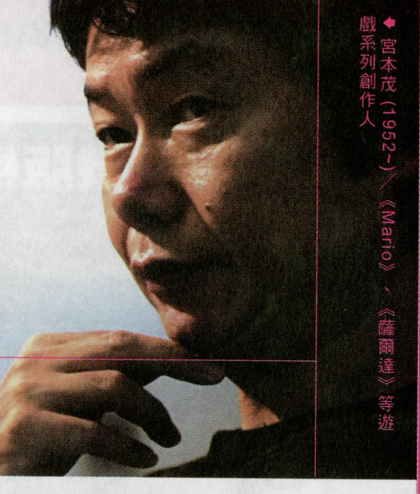




上期我們談到在1977年發生的兩件遊戲界大事：任天堂推出其第一部遊戲主機；當時遊戲界的領導者Atari推出了第一代的卡帶式遊戲主機Atari 2600。而同於1977年發生的另一件大事，雖然不是任何新主機的推出，但卻有著同等的革命性意義的，那就是現時其中一位最著名的遊戲創作人，亦是不少今天炙手可熱的開發人員的啟蒙老師 -- 宮本茂加入了任天堂。

一代遊戲製作人的誕生 宮本茂


(圖1)布偶劇《芝羅蓮之村與核挑之樹》的劇照


宮本茂(1952~)《Mario》、《薩爾達》等遊戲系列創作人

布偶製作人

宮本茂，1952年11月16日出生於日本京都遠離市中心的一個郊區，在他居住的平房前面便是一大片稻田，宮本就是在這些自然景物包圍之下成長。孩童年代的宮本特別對當時NHK電視台播影的布偶劇《芝羅蓮之村與核挑之樹》(1956-1964)(布偶劇：幕後演員利用木棒控制布偶活動並進行演出的劇) 極感興趣。有一次，他更有機會欣賞一隊布偶劇團的現場演出，並第一次真正接觸布偶公仔。之後，他便憑著當時的記憶自己親手利用簡單的裁縫技術製作了他的第一個布偶，宮本更立志要成為一位「布偶製作人」。

漫畫家

小學一年班的宮本茂，在眾多不同學科之中尤以美術科的成績最為優異，並經常得到他的美術老師的讚賞，宮本對於繪畫的興趣亦因此而日漸濃厚，下課後他有時亦會獨個兒走到附近的公園和河邊繪畫各種自然景物。中學時代，宮本作畫的對像由自然景物轉變到完全架空的漫畫人物。由於宮本的家位於偏遠的郊區，宮本一家每幾個月才會離家一次到京都市中心購物，宮本的父母有時亦會帶宮本到戲院欣賞當時的迪士尼卡通電影。

隨著宮本對畫漫的鍾愛越來越濃厚，宮本對漫畫的態度亦越來越認真，他更在學校組織了一個漫畫研究學會，研究會內聚集了許多漫畫製作的愛好者，學會更會在每年學校舉行的文化節裡將各人的作品結集並公開展覽。

雖然宮本鍾情於漫畫，但卻認定自己沒有可能成為真正的漫畫家。高中畢業之後由於成績不理想而未能考上大學，宮本於是便過了一年的自修生涯。翌年，宮本順利考入了金澤市立美術工藝大學，善長數學與美術科的宮本選擇了工業設計 (以消費產品作為設計前題的設計學科) 作為主修科目。

結他手

假如任天堂社長山內溥與宮本茂有著什麼共同點的話，其中之一，可能就是兩人都是無心向學的大學生。

1970年，宮本便離開了祖家，進入了金澤市立美術工藝大學。

大學期間，宮本突然喜歡上了結他，除了自習結他之外，他更開始參與學校的樂隊活動，之後他便經常缺席課堂，與朋友到出租錄音室練習、聽音樂、看書等，有時宮本亦會繼續他繪畫的興趣，結果，宮本花了五年時間才能畢業。

宮本特別喜愛當時美國的Bluegrass音樂 (一種鄉謠音樂)，當有樂手到東京舉行演奏會的時候，宮本都會是坐上客。宮本亦曾經與一位班究琴樂手在一些餐廳和派對宴會上即席演奏。

宮本大學畢業前的畢業論文題為「教育玩具 (結合教育及娛樂功能的玩具產品)」，在撰寫論文與製作玩具的過程中，宮本學習到所謂「玩具」裡面所包含的各種思想，以及各種不可思議的可能性。

美術設計師

大學畢業在即，宮本一直為著未來的前途而煩腦，雖然當時宮本在報章上看到不少家電生產商正在聘請產品設計人的廣告，但宮本卻認為這種設計工作的對像都是一些已被預先決定了功能的產品，宮本心目中理想的設計工作，是可以從基本上決定產品本質的設計工作，而玩具設計便是其中一個宮本心目中可能的發展方向。

70年代初期是電視遊戲業的黎明期，對於電視遊戲，宮本曾經這樣說過：「遊戲裡角色人物的動作就像一個一個布偶一樣，假如可以親自為這些角色做設計的工作，一定非常有趣。」宮本此言正好一矢中的，電視遊戲可能正是貫穿了宮本一生中各種不同興趣、最理想的工作。

宮本父親的一位朋友是山內溥的舊朋友，正是這個瓜藤關係讓宮本有一個與山內直接見面的機會。當時宮本茂在寫給任天堂的應徵信裡寫著的應徵職位是「Graphic Designer」，雖然山內認為他根本不需要美術設計師，但由於是舊朋友介紹的關係，最終亦沒有拒絕接見宮本，但即使如此，山內也是抱著應酬的心情接見宮本罷了。面試當日，宮本帶了一個大袋到達山內的辦公室，袋裡面裝著他的各種「奇特」設計品，例如「兒童專用衣架」(木製成大象、小島形狀的衣架，上面油上了漆料)、「遊樂場用時鐘」、一個備有鞦韆功能的翹翹板（設計概念圖）等。雖然山內認為他根本用不著這些怪誕的設計意念，但對於宮本所俱有的豐富獨創性亦感到驚訝，於是便錄用了宮本。

遊戲製作人？

而對於宮本茂為什麼會選擇加入任天堂的問題，他曾經這樣回答：「當時任天堂給人的印像除了是一間花札和紙牌公司之外，同時又是一些奇怪產品的生產商，例如光線槍、家庭用影印機、嬰兒車、文具等。於是我便想，任天堂是一間利用在花札銷售所賺來的錢，然後便開發各種各樣奇怪產品的公司，如果我在這裡工作的話，我所設計的奇怪產品便有機會真正被商品化了。」

當然，這多少只是宮本一廂情願的想法罷了，正如我們之前已提過，當時任天堂的花札生意已大不如此，那些「奇怪商品」亦不斷加重了任天堂的赤字壓力。宮本曾回憶說：「當時公司正處於非常危險的狀態。」

而且，宮本加入任天堂之後，只是擔任宣傳單張、紙牌以及遊戲主機外殼等的設計工作 (我們之前介紹的「撞磚」主機的外殼便是出自宮本之手)，而宮本直正有機會踏進遊戲開發工作，是四年之後的事。(待續)





TEXT：小寶寶

重新包裝的經典RPG

巫術迷必玩之作

如果閣下是老一輩的電腦遊戲迷的話，可不會未聽過「巫術」(Wizardry)的大名。她最著名的就是以自由組合的隊伍，以第一身的視點在迷宮中冒險。雖然在那時的畫面技術很差，但有著傳神的字幕描寫，讓玩家自由想像度大大提高。在這一隻《BUSIN ~Wizardry Alternative~》裡面，原有的種族設定及職業設定是少了一點，但是也沒有減少各職個別重要性。尤其在上級的職業上的稍微改動，使人物隊伍也成為了戰略其中一環。



新戰術的鑽研

在PS2上的本作加入了一個嶄新的意念 - Allied Action系統，這個系統使得原本平板乏味的戰鬥提高了不少遊戲性。在經典的巫術系列中，戰鬥的密度其實是頗疏而且戰鬥時間都是頗長的，但來到日式較喜歡高密度戰鬥的角色扮演遊戲時，長冗的戰事只會使玩者們感到煩悶。要在兩者之間要取得平衡，這個Allied Action系統正好幫上了一個大忙。在非必要的戰事中只要好好運用一些容易取勝的Allied Action便可以快速完成，而在一些頭目戰中，還可以好好利用這些Allied Action來取勝。由於電腦的AI也會使用Allied Action的關係，在Allied Action間的互剋制也會一個非常考智慧的一環。

對新手的挑戰

對於一些只玩過傳統式角色扮演的玩家來說，這遊戲對他們來說可算是一個考驗。正如上文所提及的，職業的設定及Allied Action這些較上級者向的遊戲設定對他們來說可令他們望而卻步。幸好在遊戲期間還有著小妖精的One Point Lesson逐點逐點給玩者提示，才可使初學者們可以慢慢跟進。另一方面，由於本遊戲的NPC都是已預早設定好的，而且也建立得非常不錯，再加上登場的時間都能夠跟上遊戲的進度，在這一方面也能夠幫到新來的玩家們。

魔法的全新演繹

在巫術，或是一般的角色扮演中，魔法大都是以角色的等級，是跟某些事件而習得的。但在本遊戲中，魔法的學法卻是依賴魔法石的結合。這樣一來，在遊戲設計方面可以放心地設定某些魔法在那一些怪物出現才可以學到，除了方便設定者外，也可以免得一些玩家只顧不斷練功，使一些魔法太早學到了而影響遊戲的趣味性。然而，本遊戲中將魔法的使用次數依各等級來數量化，也可以使某些高級魔法不能過份濫用，而且亦能保持次級魔法的重要性。





Metamol Fantasy



原本於這個夏季7月4日正式公開發售的ESCUDE新作《Metamol Fantasy》終於在11月22日面世了，而且這個作品已經是ESCUDE推出的第7個PC作品，看來製作質素是不斷上升呢！今次推出的遊戲是以魔法少女+育成為主，而育成的對象便遊戲的主角Metamol了。作品的製作的確是花了不少心思，令遊戲比原本推出的日期延後至11月。單單是故事之中的對白也有15000句以上，要完全收錄也需要10天左右，而且花上30多人才可以呢。而原畫方面，大家對日本同人誌界有多少認識的話便知道，是光姬滿太郎，人物設定同樣十分悅目，加上CG技術混色，出來的效果也頗為理想。雖然是延期的作品，可是質素提升了便沒有影響到銷量呢！現在便來介紹一下這熱門遊戲的內容。

Metamol Fantasy
SLG • Win95 • 98 • Me • 2000
11月22日 • 8800日圓 • ESCUDE
http://www.escude.co.jp/

TEXT：小悠

ESCUDE 魔法少女 育成遊戲 第7彈作品

EVENT of Metamol Fantasy

由於《Metamol Fantasy》延期推出的關係，令作品在10月增加了不少EVENT來吸引玩家注目呢！10月11日於大阪日本橋舉行了展覽，這也是第二期預售招募日來。而在東京GAME SHOW之中ESCUDE的攤位也有這遊戲的電話卡和Post Card發售，此外還有光姬氏的原畫展出呢！ESCUDE在夏季的時間已經在網上作出了先行預售，若然是在網上預訂的話是有B2POSTER、Metamol Note和Mini Mini Guide Book這三套精品於初回限定版中附送。



另一個公開發售的初回限定版遊戲則附送手提電話繩和超薄型Mouse Pat，希望得到以上精品的朋友相信現在已經很難找到了，因為網上預售於夏季時已經開始，後來才延期推出，但筆者也可以在這裡看一看初回限定版有什麼附送，讓大家購買之前作一參考。







STORY of Metamol Fantasy

遊戲的舞台是一個名為安戈洛亞的魔法世界，是一個魔女與妖精等等生物同存的地方。可是實際上和我們的世界是沒什麼大的差距，小孩子們上學去，大人們除了星期日和新年之外也是忙忙碌碌，這是因為懂得使用魔法的人只是世界上的一部份人罷了，而許多這世界之中獨有的魔法生物也開始有絕種的危機，安戈洛亞漸漸變成一個忘掉了「真正魔法」的世界……在這個禱法界之中最為有名的職業便是魔女和守護神了，以魔法之力去幫助別人，令不少人對魔法和這個職業有抱有憧憬。當然在這個魔法界之中是有學校讓人們成為魔女，私立聖泉艾姬露魔法學院便是育成職業魔女和守護神的專門學校。而在學院之中有一個自稱為轉校生的魔法生物，牠希望的並不是在學院成為職業守護神，而是學習可以變成人類魔法，為了達成目的，牠接觸了禁咒「Metamol魔法」。這種魔法可以讓牠變成不同的東西，可是要真正變成人類是需要「愛」………到底牠可以放棄自己的欲望，還是去墮落在禁咒之中呢？





CHARACTER of Metamol Fantasy

フィリア





純真可愛的白魔女，可是在學院之中是唯一能夠使用神聖魔法的學生，成績也是學院之中的Top Class。可是在魔法藥物調配科目上常常發生爆炸意外，而且在乘掃把飛行因為眼累而導致交通意外呢……十分愛睡的孩子來。對於家政十分擅長，喜歡打掃所以掃把總是不離手的。

ビビアン





フィリア的親妹妹，性格是一時孩子氣而一時成熟的類型。利用魔法鉛筆能夠在現實空間之中畫出不同的事物，這種魔法鉛筆和天才的繪畫技巧也是由母親一脈相承。和姐姐剛好相反，她是個早睡早起的孩子，對於家政方面是有著破壞的殺傷力（笑），言則姐姐對繪畫也是幼稚園高班的級數……魔法潛質跟姐姐同樣地高，對於學院的魔法課程其實是沒有什麼大興趣，也許是因為天賦的魔法才能所致。

ハタヤマ（聖）



本遊戲的男主角，名字是可以由玩者自己改的。為了達成自己的欲望而學習禁咒變成人類，可是在學習禁咒的過程中得知道變成人類需要「愛」，這是否和自己心目中的欲望背道而馳？

シルフェ





和主角是同一科的魔法生物，也是妖精的一種，所以跟主角是同屬於守護神系。十分任性和小器，加上神出鬼沒的赫怕別人，是一個無出其右的煩惱製造者來。可是她那與生俱來的開朗性格和樂觀的思想，讓和她一起的人也感到快樂的氣氛，是個捨不得討厭的孩子。

ルシフェル





擁有如烏鴉一般的黑髮和紫色的瞳孔，那種感覺是讓別人不容易親近的女孩子。利用陰陽鏡使出鏡魔術的黑魔女，以黃金色的杖在天空飛行，對於占卜也十分擅長的高材生。由於她這種沈寂寡言的性格，令學院之中常常有關於她的傳聞，什麼以守護神作祭品，什麼禁咒的實驗也是千奇百怪的事情。

篠原




シオリ




校長




趙鈴玲

語尾之中常常帶有「アル」口吻的中國巫女。使用的魔法也是以魔術太鼓為中心的變化之術，可以變化出問答無用天地逆鱗劍和問答無用烈風衝擊紙出來，而飛行也是由太鼓變化成的火箭代步。除了魔術也十分擅長中國拳法，在學院留學時是在一家中華菜館當廚師，為了養育在國內的兄弟姊妹而到學院作魔法修行。





伊藤





文：小寶寶

Tom Claney's GHOST RECON

又一精彩戰場遊戲

re'con <美口> I n. 偵察: an unmanned ~ plane. 無人駕駛的偵察機. II vt. & vi 偵察. [reconnaissance, reconnoiter 的縮略]

以《Rainbow 6》系列而聞名第一身遊戲界的Ubi Soft，近日推出了另一隻再次超越技術之作品 - 《Tom Claney's GHOST RECON》。究竟這遊戲怎樣再使一眾立體射擊遊戲迷感到驚喜？看看以下的介紹吧。

另一種緊張戰鬥

在本作中，玩者要扮演的，仍是在陣上衝鋒陷陣的兵士，但最大的不同點就是今次不再是緊逼的近身戰鬥，而是注重滲入的逐一擊破。正式來說，玩者所扮演的兵士應該叫作偵察兵，負責擾亂敵軍的前線活動。而由於兩方的主要隊伍都未正式進入戰場，在這個戰場中，只得玩家的小隊和敵軍的偵察小隊。在廣大的戰場上仔細搜索，要盡快找出敵軍並將其擊破之外，還得避過他們的突然來襲。相比於緊逼的互相廝殺，這遊戲給玩家的是另一種緊張感。

擬真的武器設定

由於戰術上並非主要近距互相攻擊，玩者角色所能夠裝備的武器將會切合這方面所需的。來福槍、狙擊槍、榴彈砲及地雷等都是本遊戲中常用的武器，而短刀這些只合適近身戰鬥的，將不會在本遊戲中出現。

不只是個體的戰鬥

一人遊戲中，玩者所扮演的是一位指揮官兼上場的兵士。除了自己的角色外，還得指揮各隊員的行動。在六人的隊伍中，可隨玩家分為Alpha、Bravo及Charlie三個小組，然後跟據玩家的行動策略而指揮他們的活動，例如行走路線及對陣的策略。而玩者也可以隨時調換所控制的角色來配合行動。在多人的線上遊戲中，可開始一個多達三十六人的遊戲！裡面可容納六個不同的小隊，如何在眾多玩家中取得勝利，非得一番步署不可。

超真實的擬真戰場



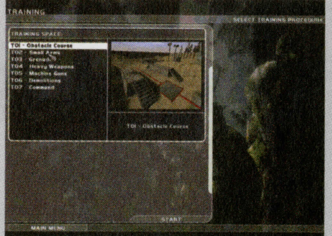
在遊戲中，為了配合單人遊戲流程，預設了十五個不同的戰場，除了這些戰場以外，還有六個特別為多人遊戲而設的戰場。每個戰場的面積大廣達四百乘四百公尺。裡面的場景包括了洞穴、廢村、廢城、空軍基地及山脈等等，充滿了野外戰爭的味道。而這些場景所使用的貼圖材質都是重設定過的，使戰場顯得更加真實。



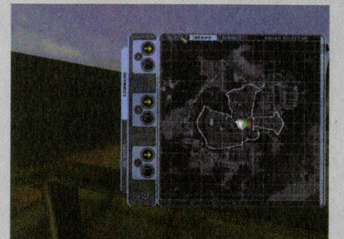


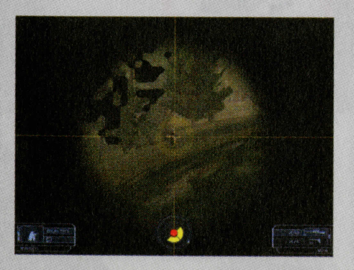




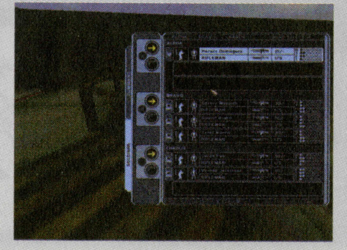


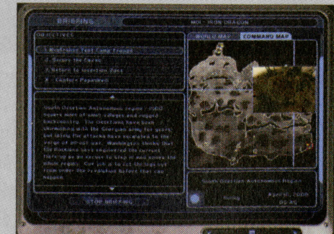














超時空英雄傳說 III - 狂神降世

充滿特色的模擬遊戲

大家可有玩膩了一般的只得移動、攻擊及魔法等單調指令的SLG嗎？在《超時空英雄傳說III - 狂神降世》中可有著一些各種不同的微妙設定，使遊戲策略變得更加多變化，遊戲性也大幅提高。究竟有她何特別之處，請看以下的介紹吧。

階層式轉職系統



本遊戲中充滿策略性培育的自由轉職系統，一般角色有 14 種基本職業可自由變換，與 7 種高級職業在特定條件下轉職；重要角色還有隱藏職業可升級。

突破傳統 - 半即時制系統

為了帶給各位玩家更新的體驗，《超時空英雄傳說III～狂神降世》中將不使用已經沿用三次的傳統回合制系統，而改採用「半即時制系統」。這種系統將帶給已經厭煩了回合制系統的玩家新的驚喜，而新的玩家也能很自然的接受其符合常理、平衡與靈活的遊戲性。用意在於取得「回合制」與「即時制」兩種計時系統的優點。

屬性的生剋

遊戲中的魔法會循以下的屬性來互生相剋：

水←相剋→火	風←相剋→土	光←相剋→闇

在角色攻擊的時候，會因為某一些理由，例如地形、武器、招式等，使得攻擊帶有特定的元素屬性；而每一個角色的自身，也都會屬於一個特定的屬性。每個角色受到攻擊的時候，除了受到固定的傷害值以外，還會受到一定量來自於元素互剋所造成的傷害。

共用的魔法系統

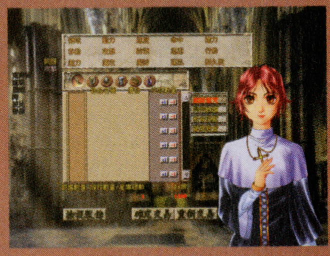


傳統角色扮演遊戲中，魔法的使用多半是以單位的魔力(MP)或是魔法使用次數，來決定該單位還能使用多少次、等級多少的魔法。換句話說，敵方所有角色可以使用敵方共用的 MP，我方所有角色使用我方共用的 MP。在使用了共同魔力源制度以後，使用魔法再也不是一兩個角色或單位的問題，而是攸關於整體戰力優劣勢！

場地效應

「場地效應」這一個設計，是針對整個戰場都會發生影響的效應。「場地效應」依照元素屬性分為「地、水、火、風、光、闇」六種。當某一種場效應比其他場效應更為具有影響力時，屬於那一種元素屬性的魔法威力也會相對提高，而屬於那一種元素屬性的角色也會變強。相對的，場效應也可能會壓抑相剋元素角色、魔法的能力。所以這也增加了遊戲中的可變性。













各遊戲中的主要角色







Wizardry 8
苦候八年 經典再現

文：小寶寶

於1994年，《巫術七：Crusader Of Dark Savant》推出，至1998年才推出了同集的Windows版《Wizardry Gold》。在2000年中，Sir-tech將全部的巫術(第一至七集加Wizardry Gold)合為專集《Wizardry Archives》推出市面。自從9月尾的那一期介紹過的兩個多月後的今天，經典RPG作品《巫術8》終於面世了。

細緻人物設定再現

一如各巫術的設定，本遊戲的起始隊伍各個角色都可以由玩者自己逐個逐個製作，雖然遊戲中已經有一些預設的人物，但是如果要有一個稱心合意的隊伍，還是自己動手製作吧。在本作中，製作角色不再是以額外點數來決定，換言之，玩者可以一開始便定下角色的種族、性別及職業。本遊戲再度繼承了本系列的種族和職業，種族包括了平均的人類、聰明而且靈活的妖精、力大無窮的蜥蜴人等；而職業除了傳統的戰士、魔法師外，還有上級的職業如武士、苦行僧及領主等，在本集還增設了一種會使用現代兵器的Gadgeteer，他的實力如何還得要使用得一段時間才知道。









喚然一新的系統

在立體遊戲不斷湧現的今日，新的巫術總不再可能使用「走格仔」的方法來控制人物移動吧。如是者，新的一套立體引擎也應運而生。在一般的隊伍行動中，是會依著預設的陣式來走動，而走動也將是平滑地進行，就如一般的立體遊戲中的一樣。而陣型也可以隨玩家的喜好及形勢的不同而作出各種程度的改變。為了配合這個行走方法，以前的調查牆壁方法不再合用，而改成滑鼠點選的方法來調查，使真實感及解謎性也大幅增加了。物品如果成功被調查的話，便會掉在地上讓玩家點選拾取。

全新的戰鬥

就如以上所言，既然調查方法不同了，戰鬥也會來個大革新吧。在本集中，怪物不再會是隨機的走出來，取而代之，而是實實在在的出現在地圖上。當隊伍察覺到怪物來襲時，便會自動開始戰鬥。一開始戰鬥時，由於敵我間還有一大段距離，所以懂得遠程射擊或是魔法等的角色便可以先作出行動，當兩者的距離漸近時，中距離及近身肉搏的便可陸續加入戰團。而由於需要這樣的戰鬥，每位角色都可以裝備兩套不同的武器，以備各種不同的戰役。

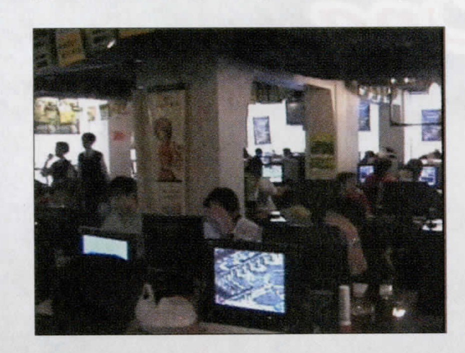


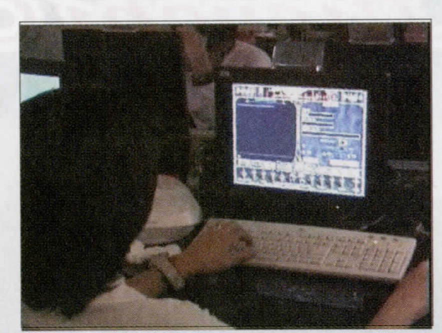




專訪 Cyber Sniper
親身狙擊荃灣分店

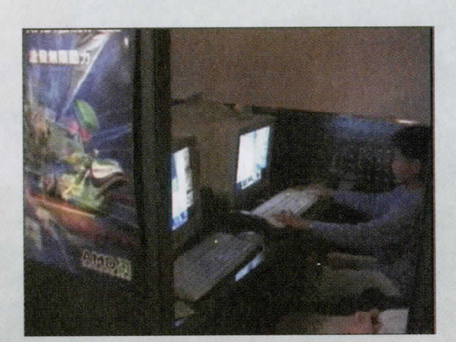






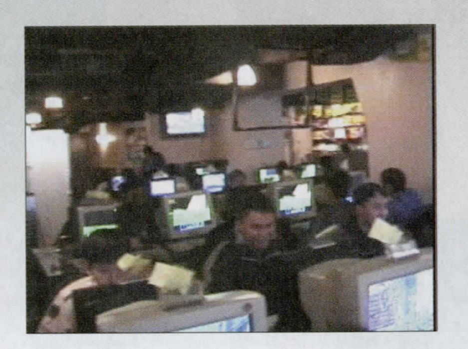
位置很方便哦~

在這一兩年間，網吧在香港的發展就好像雨後春筍一樣，Cyber Sniper 網路狙擊手就是本港其中一家大型連鎖式的網吧。他現時有四家分店，分別在尖沙咀(兩間)、旺角及荃灣，都是開設在人流多而且方便的地點，所以要找的話一點也不困難。



線路暢通無阻~

根據負責人何先生表示，他們這一間的網路相比於其他的網吧暢通得多，很少才會出現Lag的情況，尤其在某些熱門遊戲如Diablo2 Expansion Set上，他們更會改用更好的硬體來配合。一聽到可以玩到順暢的Diablo2，是其中玩家的筆者當然要來親身一試啦。在個多小時的遊玩過程中，除了遊戲程式中本身必須的Loading Lag以外，無論在網路及遊戲本身都非常流暢，在地獄難度的隱藏牛牛關卡、打第三關頭目，甚至是打最終頭目前的大堆怪物們都沒有問題，完全順利過渡。除了Diablo 2以外，筆者也觀察了其他玩家在玩相廝殺的射擊遊戲時，畫面亦非常順暢，看來Cyber Sniper在這裡可投資了不少功夫呢。



到處都是朋友~

上網吧很多時都是三五成群，聯群結黨的吧？但是大家可有想過自己一個人到網吧玩呢？可能大家都是不認識的時候會玩得不夠爽吧。但是在這個一場中，和其他網吧最大的不同點就是這場洋溢著一種與別不同的溫暖感。在這裡無論玩甚麼遊戲，在旁的朋友們都會主動的參加或者一起討論，對於新來的手會給予提示，而對一些資深的老手也會互相交換遊戲心得。而在一些遊戲中，這裡玩家都會主動開一些Open的Game Room讓同場的朋友加入遊戲。，據何先生表示，這裡的玩家都已經因為這樣變得很好朋友呢。



遊戲又快又新~

除了人之外，上網打機當然少不了好遊戲啦。在這一點上，Cyber Sniper 絕不比任何一家網吧遜色。現時最盛行的Rainbow 6 及 Diablo2 Expansion在每部機上都裝上了，而一些比較少人玩的遊戲就會備在櫃台上，要的話就可以隨意借用然後安裝上去玩，所以在遊戲方面的處理就可以更快更新了。在到訪的那一天，那兒已經有剛推出市面不久的Empire Earth 甚至是 Ghost Recon。對一些喜歡先試後買的玩家來說，這也是一個好地方呢。

收費非常廉宜~

好了，說到最後，大家都會關注到收費的問題吧。由於現在行內的競爭非常激烈，所以收費都非常便宜。大家可能有用過Cyber Sniper上兩期在本刊的優惠券吧。而現在的收費方面，為了優惠學生們，在某個時段的收費竟然低至只收每小時九元，平時也約是每小時十八元而已，非常實惠。



TEXT：MARKS

樋口永奈
Higuchi Ena

PROFILE
本名：西山加奈惠/Higuchi Ena
出生日期：1984年5月20日
年齡：17歲
出身地：東京都
星座：金牛座
身高：163cm
血型：B型
三圍：B75/W57/H85
興趣：鋼琴

01年以劇集為主要工作的木通口永奈曾參予演出懸疑劇集《R-17》，而最近所演出的劇集有剛剛於11月20日播映TBS劇集《こちら第3社會部》及在富士電視年尾特集輯《忠臣藏1/47》中飾演小夜。木通口永奈的02年願望是希望其演技受到肯定，而且她更在24歲的時候結婚。





Text by HJ

Z 可動戰士新成員 Z GUNDAM

早於幾個月前，BANDAI公布了沈寂一時的「可動戰士」系列將會推出新作：Z GUNDAM，由於其賣點改為了變形這一點，名稱也改作「可變戰士 Z GUNDAM」。現在其初稿模型終公開了已上色版本，還有附屬的光線鎗及Hyper Mega Lancher的外貌公開！

WAVE RIDER

Z GUNDAM的另一形態，多年來不少產品都著重於MS形態，令到WAVE RIDER的變形受到制抓。「可變戰士」則追求兩者之間的平衡，把TV設定充分重現。現時此WAVE RIDER仍屬初期的階段，仍有不少有待修改的地方。



由上面望去感到一份兇惡表情，是Z的特徵之一。

變形狀態完全重現

其實自1985年《Z GUNDAM》推出後，多年來能夠變形的Z商品可說是多不勝數。然而也有出現無法忠實重現的情形，如MG的Z GUNDAM便是其中一個例子。而這次「可變戰士」，是以TV版的設定為基礎，不只是Z GUNDAM外型，連WAVE RIDER也能夠重現於眼前！



光線鎗可放於平衡臂的架上



由後方觀看WAVE RIDER，小腿的推進噴咀、拳頭的位置也根據設定處理。

可變戰士 Z GUNDAM
預定2002年5月推出
價格未定



附屬部件

除了光線鎗及Hyper Mega Lancher，還附有光能劍及榴彈砲的彈匣，彈匣本身可以放於盾牌內。而光線鎗及Hyper Mega Lancher還可以根據設定般伸縮。



基於TV版製作，外型明顯地比較現時的ver.Ka要橫，尤其是雙腳。

雨後響起琴弦的鳴動……藤島康介新作公開

PIANO
2002年TV動畫化計劃進行中
RADIO DRAMA 放送中（每週星期日深夜1:30~ 文化放送）

藤島康介這個名字不論是對機迷來說，還是動漫畫迷來說也是不會陌生。《櫻大戰》系列的人物設定，還有著名的動漫畫作品《我的愛神》和《逮捕令》，令他成為了日本最有名的插畫師。除了剛剛去年的《我的愛神劇場版》之外，藤島康介也十分活躍於動畫製作上，今年的MOVIE《櫻大戰~活動寫真》當然也有份參與製作了，還有新一輯的TV版《逮捕令》也在新番組開始播放。而在新一年的作品之中，他將重點放在《PIANO》的TV動畫化計劃上去。大家知不知《PIANO》這套作品呢？現在便為大家介紹一下它的由來。




◆新一輯的《逮捕令》之中，藤島氏除了參與人物設定的工作之外，當然離開不了喜歡的汽車！美幸的新車是由他參考設定的，劍的鐵馬也是一樣。



◆新一輯的故事是環繞美幸與中嶋，還有夏實與東海林之間的戀情。



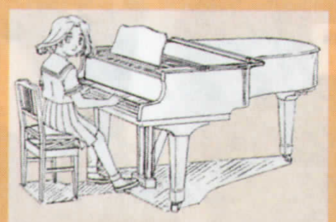
◆藤島康介和廣井王子這對組合，實在是相當耀目。



◆繼DC《櫻大戰3》之後，今年聖誕前劇場版動畫重頭戲莫過於《櫻大戰~活動寫真》。

美雨的廣播劇物語

《PIANO》是源自文化放送的廣播劇，是一套描寫從自便學習鋼琴的女孩子・野村美雨日常成長的Radio Drama。這套作品其實並不是什麼新作來，而且這套Drama的播放也有一段長時間了，每週星期日深夜1:30~於文化放送組On Air，是一個由Drama Part和Talk Corner構成的電台節目，而節目主持人也是富鋼琴經驗兼女主角美雨的聲優・川澄綾子。整套Drama已經播放了三章，現在進行的是第四章的故事了，若然大家對這套Drama作品有興趣的話，是可以找到第一和第二章的CD Drama呢，第三章也在剛過去的11月28日公開發售了，由MARINE ENTERTAINMENT發行，2940日圓。當然故事中所有人物原案和設定也是出自藤島康介的手筆。



◆在CD Drama之中是有許多藤島康介給《PIANO》的插畫。






◆CD Drama的第一和第二樂章封面。

川澄綾子心中的野村美雨



為這個故事的女主角注入靈魂的，便是聲優川澄綾子了。她除了是為美雨配音之外，也是《PIANO》Radio Drama的主持人，對於美雨這個女孩子，她是有一份特別的感覺。「美雨是一個喜歡墮入思考之中的女孩子，但她本質是個十分進取努力的類型，相信這也是美雨的魅力之一。美雨的性格是內向而溫馴，這方面也是我配音時需要注意的地方來。在故事之中美雨是一個普通的女孩子來，14歲的女孩子的確是會有許多煩惱，可是經歷過這些煩惱之後才可以成為一個好的女性。」

琴音中演繹少女的純真

野村美雨是一個細心的中學三年生，對於自己應該怎麼，將來會幹什麼也抱有迷惑和希望。從Radio Drama中TV動畫化的《PIANO》，描寫的也是環繞著美雨和她身邊的人和事，還有那純真的少女心。顧名思義，在這套作品之中擔當最重要角色的便是鋼琴了。雖然美雨對鋼琴是沒有討厭的感覺，可是不知為何便去努力地學習鋼琴而十分苦惱，加上美雨現正處於於和朋友交際十分重要的年齡，身邊的人可以理解嗎？美雨的鋼琴老師白川先生卻對她有很高期望，而且看出她是對鋼琴有天生的才能。藤島康介如何描寫這個少女與鋼琴的故事呢？敬請期待來年的TV動畫新番組。



野村美雨

15歲，本故事的女主角。自小便學習鋼琴的少女，可是有一天從母親的問題「喜歡彈鋼琴嗎？」，從沒有想過這件事情的美雨開始感到困惑了。細心溫婉的性格，加上150cm細小的個子，讓別人有清楚的感覺。期待著她在故事之中成長…

白川先生

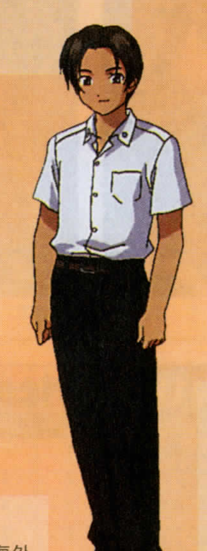
美雨的鋼琴教師，在音樂大學畢業之後於歐洲遊學。察覺到美雨有天生的鋼琴才華，希望美雨自己可以察覺到這個天賦。

松原優希

從小學到現在也跟美雨在一起的親友，堅強而好勝，當美雨有煩惱的時候總替她熱烈打氣，在學校中是田徑部的隊員。

高橋一也

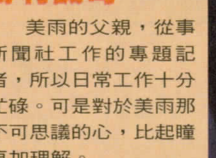
田徑部所屬的隊員，現在正身處考試溫習期之中。除此之外，在這個故事之中有什麼位置及和美雨有什麼關係也是一個謎。





野村曉子

美雨的姐姐，因為從事海外旅遊領隊而常常不在家。性格和美雨相對地開朗，現在的煩惱便是沒有男朋友，對於美雨的提議總感到困惑呢。



野村誠司

美雨的父親，從事新聞社工作的專題記者，所以日常工作十分忙碌。可是對於美雨那不可思議的心，比起瞳更加理解。



野村瞳

美雨的母親，性格開朗而和藹。希望美雨可以成為鋼琴家，可是也不希望勉強她幹自己不喜歡的事。



MUSIC JAPAN

TEXT：時雨

在DVD普及後，日本ARTIST推出演唱會和MV的頻率和速度大增，實在是樂迷之福。近期筆者覺得買DVD比買CD還要化算呢！好像SPITZ在上幾個推出過一張全SINGLE的MV集，筆者只是花三百元便可以擁有由他們出道至今的所有SINGLE歌，而且有得聽之餘又有得看，令人感動！

DISC REVIEW



traveling

宇多田光的最新SINGLE，距離上一張大碟《DISTANCE》已有八個月時間。這次她帶給大家一首快拍的作品，在試聽之後，筆者覺得今次宇多田最大的進步是在編曲方面，不論是ORIGINAL還是COUPLE的REMIX VERSION，其編曲都比她以往的作品更加成熟，加上曲、詞兩方面都能保持她一貫的水準，而又不失它的新鮮感，某程度上可以說宇多田已進入ARTISRT的「完熟期」了，這個年紀便能有這成績，筆者真心相信她是個日本樂壇難得的天才。

宇多田光
28/11
東芝EM I.1100日圓 .<TOCT-4351>



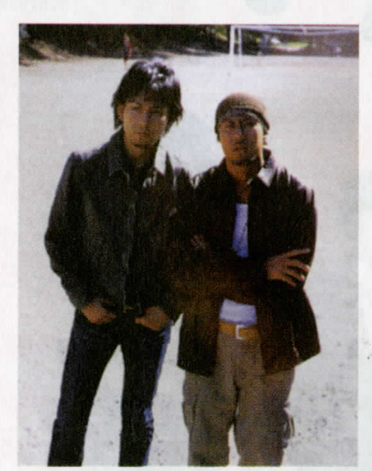
ONE LOVE

GLAY的最新大碟終於推出。說實在GLAY近期的SINGLE實在是比較「行」，但見到這張收錄了18首歌的大碟，筆者最後都忍不了手……不過一聽之下，感覺卻出奇地好，這絕對要歸功於SINGLE以外的作品。TAKURO不說，單是有JIRO和HISASHI作的歌（每人兩首！），已有買的價值。《嫉?》更是近期筆者聽過GLAY最出色的作品（和《口唇》不相伯仲！）。在不知不覺間，70分就此過去……絕對是本年J-POP FANS另一必買大碟！

GLAY
21/11
UNLIMITED RECORDS .3059日圓 .<PCCU-00011>

PICK UP NEWS

紅白出場名單決定！



CHEMISTRY

一年一度的日本樂壇盛事「紅白」，今年的出場ARTIST名單已經決定了！當中最受注目的，有首次出場的CHEMISTRY、GACKT（白組）和松浦亞彌（紅組），而濱崎步、安室奈美惠、EVERY LITTLE THING、TOKIO、MORNING娘等「紅白常連」都會出場。不過SMAP由於發生了稻垣吾郎襲警事件而辭演紅白，而且許多今年當紅的ARTIST如DRAGON ASH、宇多田光、GLAY、L'ARC EN CIEL、aiko、平井堅、MISIA等都榜上無名，今年紅白老實說實在沒有任何看頭，不禁令人擔心紅白的未來啊……



松浦亞彌



GACKT

Oricon SINGLE BEST TOP10 26/11

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	HEY!大家好嘛?	KinKi Kids	260250	260250
2	-	想緊抱著你的XMAS!	PUCCHI MONI	165110	165110
3	1	youthful days	Mr. Children	85630	438360
4	2	白色的戀人們	桑田佳祐	73090	957760
5	3	STARS	中島美嘉	71850	174740
6	-	發誓	GOSPELLERS	68490	68490
7	-	Stop! In the Name of Love	globe	62380	62380
8	-	由世界的小角落起	ZONE	45940	45940
9	-	JESSICA	Dir en gray	43420	43420
10	5	MOONLIGHT	KUZU	42100	106220

Oricon ALBUM BEST TOP10 26/11

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	sweet better sweet YUMING BALLAD BEST	松任谷由實	411030	411030
2	1	The Way We Are	CHEMISTRY	400540	1543850
3	3	FOUR LOVERS「冷靜和熱情之間主題曲集」	ENYA	80470	381290
4	2	Candlize	矢井田瞳	54790	580100
5	5	GREATEST HITS CHAPTER ONE	BACKSTREET BOYS	46960	578720
6	7	La-Punch	CHIN☆PARA	45880	87930
7	-	CREAM	Mean Machine	44710	44710
8	4	INTERNATIONAL SUPER HITS	GREEN DAY	42050	119420
9	8	LOVE LIGHTS 2	Various Artists	40170	78950
10	6	廣瀨香美 THE BEST "Love Winters ~ballads~"	廣瀨香美	35840	104

梁詠琪
為2002年個唱全力準備

歌手：梁詠琪 ■ 碟名：G FOR GIRL

評分：75分



不經不覺梁詠琪已經出道了數個年頭，她在樂壇的地位可算是穩步上揚，沒有大起大跌情況下，讓她能漸漸得到一群真正的支持者。其實GIGI有今時今日的成績，她自己亦負出很大的努力，好像快將完結的2001年中，她推出了三張粵語專輯和一張國語專輯，每張也是全新的作品，而且歌片的成績亦相當驕人，《花火》、《灰姑娘》、《他喜歡的是妳》都大受歡迎，可想而知GIGI在歌唱事業下了很多努力。





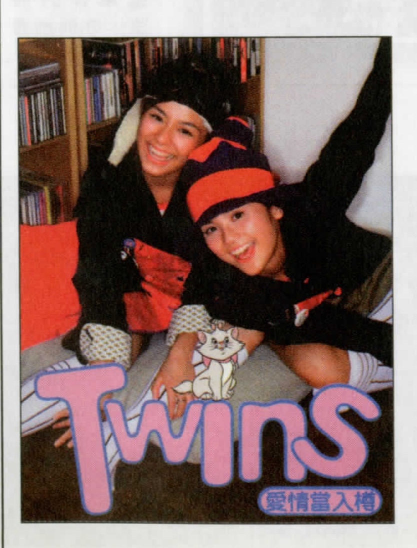
GIGI今次推出的個人專題，唱片封套的形象上與她最近的美容護理產品代言人形象完全相反，之前白白淨淨的面孔消失，換上黑黝黝的化裝，髮形和服裝方面也不再清純，給人感覺像個歐陸的模特兒。GIGI此舉可能讓大家在她明年演唱會之前，在形象方面作多點嘗試，為明年的個唱作好準備。說到她的演唱會，今次大碟亦有收錄她演唱會的主題曲——《G FOR GIRL》，旋律悅耳清晰，歌曲節奏屬於中板，不過勝在容易上口很適合用作主題曲。電台熱播冠軍《嫌棄》，由創作音樂人陳輝揚作曲、編曲和監製，陳少琪填詞，是今次成績最好的一首，旋律悅耳動聽，歌詞刻劃愛情的自卑感相當精彩，大有繼《灰姑娘》和《他喜歡的是妳》成為本年的代表作。繼《花火》後GIGI又再參與作曲和作詞，《繼續愛》和《春逝》便是她參與的作品。大碟整體表示平穩，難得推四張唱片仍能保持水準。

推介作品：嫌棄、G FOR GIRL、繼續愛

TWINS
雙妹嘜強勢出擊

歌手：TWINS ■ 碟名：愛情當入樽

評分：65分



要數今年最出位的組合、最受歡迎的新人，相信說是人氣少女組合TWINS也不過份。TWINS自從出道後，憑著《女校男生》和《明愛暗戀補習社》令兩人迅速走紅，電影、電視和封面經常出現著二人的面孔，人氣可謂一時無兩。TWINS既然能一躍成為英皇娛樂的新貴，當然不會讓這股TWINS的旋風停下來。在2001年最後的最後攻勢中，在十一月推出TWINS的寫真集和最新AVCD《愛情當入樽》。為她們在來年的各個頒獎典禮中增添籌碼。這一張AVCD的超級豪華特別版，內容除了包括那張AVCD之外，還有匙扣、護腕、禮尖卷和零食等等，與她們的陽光活力形象十分相襯，不過價錢卻由來貨價$77炒至$120以上，在這種經濟環境下仍可以如，實在不能不佩服她們的吸引力。至於CD除了可以聽歌之外，還可以欣賞MTV和MTV的製作特輯。另外，還可以在個人電腦上安裝她們的真人發聲遊戲、WALLPAPER、SCREEN SAVER和相片集，實在相當超值的作品。



談回這碟的歌曲的風格，繼續發放陽光和青春的氣息，例如主打歌《愛情當入樽》和迪士妮卡通Marie's的主題曲《有所不知》，《和平日》走回《女校男生》那些中版輕快的路線，還有歌詞帶點反叛味道的《學生手冊》，全都是十分適合年輕一代的口味，因此說TWINS能夠走紅並不只是靠運氣，而是她們擁有市場需要的要素。大碟整體製造平衡，不過成績未能超越《女校男生》，只是保持水準，欠缺新意和突破。

推介作品：愛情當入樽、和平日



新書介紹

TEXT：MARKS

藝能創奇者 DRAGON VOICE

出版商：東立







東立將會在12月初推出在「Magazine」連載的漫畫—《DRAGON VOICE》，更會在兩個星期內連續推出第1-3期，而第4期內容預定於新少年02年度第2期連載。

故事講述在藝能界中有一個傳說，集怪人般的聲線、魔鬼般的魅力及天神般的耀目於一身的藝人，大家稱之為「DRAGON VOICE」。主角天海凜，天生擁有明星的特質，不論外型及舞姿，皆能吸引旁人。偏偏他卻有一把非常刺耳的聲線，令人又愛又恨。在機緣巧合之下，凜成為了當紅組合「BEATMEN」第5位成員！而究竟凜又是否傳說中的「DRAGON VOICE」？以及如何在藝能界中冒起等等都會在漫畫中逐一交代。

COMIC NEWS

偵探學園Q推出特別版

東立與「商務」合作，推出《偵探學園Q》的別注版，不單以另一個封面推出發售，更加送一本適合小朋友閱讀的偵探漫畫《神通小偵探》，而價錢與普通版同樣。不過，只會在「商務」的分店內售賣，而且限量500套。喜歡偵探漫畫的你當然是不會錯過啦！正所謂「手快有、手慢冇」。

藤崎龍新作

繪製《封神演義》而受人注目的藤崎龍在畫完《封神演義》之後，經過大約半年的時間，終於再次於《少年JUMP》推出最新作—《櫻鐵對話篇》。故事講述主角櫻鐵是一個非常喜歡金錢的人，而平時不斷做兼職賺錢。有一天，櫻鐵正在上課的時候，天空突然出現一棵巨大的世界樹，而且他們為了搶奪主角的最大遺產—破舊的大屋。與此同時，宇宙海盜王和地底帝國亦因不同的理會而搶奪主角居住的地皮，而進行大戰，最後三方面同樣弄至元氣大傷。另一方面，魔界、異次元和靈界因這事件的發生，亦開始蠢蠢欲動。



漫畫出書表



日期	書目
12月6日	純情房東俏房客(13)、大個小與小不點(全)、天才俏保姆(4)、慘劇館(1)、Big Wing(6)
12月7日	偵探學園Q(1)、羞澀羅密歐(7)、HOT MILK 熱血米露芙(2)、槍神(2)、Happy World！守護天使、14歲(16)、車神傳說巨魔郡(34)、Rising Impact(13)、遊戲王(26)
12月8日	打工仔金太郎(26)
12月10日	男組(8)
12月11日	鬼眼狂刀(12)、他與她的事情(12)、異境奇緣(12)、輝夜　姫(18)、Hunter X Hunter(13)、西漠槍火(3)
12月12日	幪面超人(2)、浪宮劍心(6)
12月13日	AMON(3)、孤島診療所(4)
12月14日	火鳳燎原(4)、ARMS(19)、地獄反彈無回頭(5)、我的愛神(23)、真人格(6)、足球小將文庫版(11)、山T女福星(6)
12月15日	足球之夢III(8)、史上最不幸的大佬三郎(2)
12月18日	少年神駒(12)、大和號(2)、GANTZ(4)
12月19日	火爆公子酷管家(2)、甜心戰士(4)、反斗前鋒(8)、浪宮劍心(7)









精品

TEXT：小悠

各位好，這個是GPM的新專欄「GIFT」，主要是為大家介紹一些遊戲或是動漫畫的精品給大家，讓大家看看有什麼喜愛的作品推出了精品，給各位一個參考。說起這類精品的東西，許多時也和玩具以及收藏品之些東西有所混淆，但也在一定程度上和兩者相同。這些精品大多也是隨著遊戲、漫畫和動畫作品附送，或是作為作品的宣傳而設。例如動畫劇場版的宣傳Poster、遊戲作品在店舖內張貼的介紹掛布、甚至在遊戲中心內抽的扭蛋景品也是屬於精品這類別。而精品在一定程度上也比較起玩具更加廣泛，並不只限於可玩的或是具收藏價值的物品，時鐘、原畫、書籍、電話卡、電話繩、甚至是衣服等等的東西，也會是宣傳特設的禮品。絕大部份的精品也是來自日本國內，所以大家要找一些作品的精品，也不是可以在香港完全找到。筆者在這個專欄之中介紹一些最近較為熱門的精品，以及一些精品集中地好讓大家找尋自己的愛好物。在真正介紹精品之前，先為大家介紹一些有助大家找精品的方法，以免在書上看到而找不到（笑）。

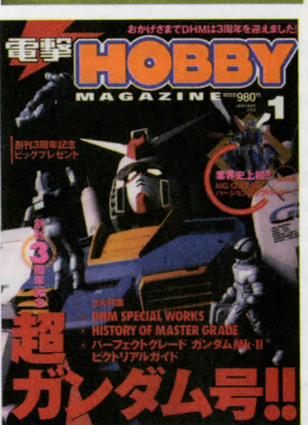




上網是一個頗為方便快捷的途徑

精品的資料來源？

有許多朋友對自己喜愛的遊戲十分了解，可是要找這作品的精品便不知道應該從那兒找了。其實在日本，精品這東西的普遍程度可以和香港的漫畫店相差無幾，所以在那兒要找自己喜歡的精品並不困難。可以在香港便不是這麼容易了，有許多時候也是知道購買的地方而不知道作品推出了什麼精品，又或是希望找的東西找不到。筆者在這裡介紹大家幾個方法，方便大家參考每個月推出的精品有什麼。上網是一個頗為方便快捷的途徑來，大部份的作品生產商也會有自己的網頁，在網頁之中除了可以找到作品的資料之外，也可以知道作品有沒有推出周邊商品，或是限定發售的東西，而且附帶圖片作參考。可是大家要注意一點，便是這些大部份也是日文網頁，所以要留意一下自己的瀏覽器是否對應日文哦。另一個十分準確的資料來源便是日本書籍了，在許多日本動漫或是遊戲刊物之中也會有一些禮品招募，這些招募送給讀者的禮品大部份也是宣傳用的非賣品，包括電話卡、店頭用Poster等等。日本的Hobby書籍也是景品情報的來源，可是這些也偏向玩具和首辦模型為主了。



Hobby書籍也是景品情報的來源



精品的熱潮何來？

以前遊戲和動漫精品並不是這麼受人注目的，除了因為在香港比較難找到之外，也不是所有作品也推出精品作什麼宣傳。現在便不同了，遊戲未推出之前一系列的精品便在市面出現，除了為作品宣傳之外，精品本身也是一個十分穩定的收入來源。更有作品是精品為主，作品本身實在的質素並不是太高，可是反應同樣熱烈。現在幾乎所有薄有名氣的作品，不論是遊戲也好，動畫也好，漫畫也好，電影也好，也會為宣傳而推出精品，這樣也出現了不少精品愛好者去收集，令這東西越來越普遍了。要在香港找尋自己喜愛的精品並不困難，只需要懂得去熱門的地點便必有所獲。這些店子主要也集中在太子、旺角、油麻地及深水涉等年輕人集中地區，在港島的話便是銅鑼灣了。



精品的集中地何在？

在太子首推聯合廣場，日本書店、漫畫店和精品店也可以找到，但要找一些書籍以外的東西便有所不足了。旺角之中以信和中心最有名，到信和，可以說是沒什麼東西是找不到，信和的二樓和三樓各有一家精品專門店，最熱門的東西也可以找到，找不到也可以跟店子訂購，十分方便。除了精品之外模型、CD、書籍也可以在地庫商場之中找到，買精品不懂來信和中心絕對是失望。離信和不遠的油麻地現時點商場也是禾乾蓋真珠之地來，三樓之中有一家老字號的精品店，上一輩的朋友要找上一輩的動漫精品便要來這裡了。銅鑼灣區之中SOGO和大丸是最大的日本百貨公司，當中設有大型日本書店，畫集、月刊、漫畫等等也不難找到。另一個於銅鑼灣必去的地方便是銅鑼灣中心，是美式漫畫精品、首辦模型、CARD GAME專門店的集中地。





光武 F 解說（4）

第四個！光武F介紹已到了第四台，她便是第四個加入巴里華擊團的歌妮哥了。這台粉紅色，也是第一個有左肩圖案的光武F，有什麼特色？

SPEC

名稱：靈子甲冑 光武F 歌妮哥機
全高：2592mm
乾燥重量：874kg
武裝：Magical Horn x2、Magic Baton
乘員：1 名（歌妮哥）
發動機：靈子力引擎 Orage F11
輸出：600hp



機體解說

有關歌妮哥使用的光武F，其實並非特別為她開發的。原因是，歌妮哥加入巴里華擊團的決定非常急遽，未能提供時間開發。因此歌妮哥的專用機，是利用光武F的後備機體，作出若干的調整後便派出戰場。當中主要的調整，只有把駕駛倉的尺寸調節至合適程度。以歌妮哥初戰的成績來看，多半的關鍵是駕駛者本身的能力。

而在歌妮哥加入之前，巴里華擊團除了大神、艾莉卡及姬絲路三機外，還有4台完成的光武F及10機份量的零件，作為服役機損傷時的後備機維修，以及日常測試之用。上期提及的附加裝備架，雖然擁有優秀的擴張性，不過開發利用這裝備架的武器，仍是整備班的一大課題，正式投入運用的，便是歌妮哥機使用的靈子砲「Magic Horn」。靈子砲這種武器，曾經在日本帝國華擊團的對手，葵叉丹手中使用過，當日擊倒葵叉丹後，華擊團全面分析了該靈子砲的原理、構造，並把成果送到歐洲各國的兵工廠進行開發。當中法國的梳利艾社成功地開發及將其小型化，並裝上附加裝備架運用。

然而華擊團使用的靈子砲，射程短及範圍廣的關係，本身充滿了中距離攻擊武器的感覺。而歌妮哥機則備有第二武器是攜帶型武器「Magic Baton」，本來是鈍器的設計，在頂部則設有飛刀發射器，能同時射出7支小刀。



Magical Horn

附加裝備架的四組系統全數運用，由於把駕駛者的意思具體化，因此開火時會出現小貓般的幻象。



Magic Baton

平常是存放於腰部的預備武裝架上。全長約1公尺，重量約70kg。裝飾的絲帶及色彩都是由駕駛者負責。

《櫻大戰》基礎技術 3 人型蒸氣

光武、光武F等特殊機動兵器的總稱。來源與斯爾舒鋼一樣，可追溯至美國南北戰爭。當時從蒸氣拖拉機發現斯爾舒鋼的北軍，開始構想利用這種材料製造新兵器。然而要完全防御到南軍巫毒教部隊的咒殺攻擊，非要完全覆蓋斯爾舒鋼不可。簡單而言就是利用斯爾舒鋼製造全身鎧甲（Full Armor），但是鑄造技術的問題，斯爾舒鋼的重量無法用作製造一般人穿著的鎧甲。加上已是利用鎗砲作戰的時代，士兵穿著鎧甲作戰仍有不少問題存在。

退而求次，想出了單是製造能夠移動的斯爾舒鋼箱，加上簡單的機械臂以控制武器。於是向現成的蒸氣拖拉機著手，也構想利用蒸氣機的動力令機械臂活動，邁向人型兵器的方向。極重的斯爾舒鋼鎧甲，以蒸氣機輔助推動，發展了純粹是防御靈力而用鋼板包圍的人型個人兵器。雖然如此，作為第一台人型蒸氣的開發過程，是充滿了各種難題。

在沒有電腦等物出現的時代，控制蒸氣力量是十分困難的，因為不能單以機械部件完成這工作。若是單單輸出力量的話，不論是駕駛者或者人型蒸氣都會容易受傷及勞損，而且無法進行一些需要調節力量的微細工作。但是沒有靈子力機關的時代，除了蒸氣機之外就別無他想。在絕對的力量下調下，最初的實驗機STAR號是擁有能稱作四肢的結構，可以作出自立步行，但是運作時間不足15分鐘。

其後，開發了移動裝置改用車輪的STAR改（有線遙控），並投入戰線令北軍獲得了重大勝利。STAR改本身是獨立運作，利用連接器接上大型蒸氣機，從而增加其輸出及延長了運作時間。然而使用靈子力機關的正統人型蒸氣，是超過30年後才開發出來。



世界首台人型蒸氣
STAR（1864年美國）

由中央的窗口直接目視操作。把上部倉蓋包圍的手柄兼任通訊機的天線，而背後則是一台巨大的蒸氣機。最初的起動實驗中只能踏出了數步，之後便失去平衡跌倒受損。



細數熱血系列 - 第二回

在今次，我會為大家介紹熱血系列中的兩個運動會遊戲... 當然，是熱血系列遊戲的關係，當中所玩的運動項目都是暴力不堪的，但也非常爆笑。真是不得不佩服開發人員們的創意。

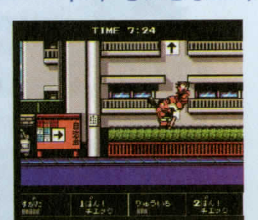
Down Town 熱血行進曲



這遊戲於1990年推出，是熱血系列的首隻大型運動會作品。在本作中正式引入了冷峰及連合兩間高校的人物來遊戲，如果玩家們是心水清的話，也應該知道他們有些(尤其是連合高校那「雙截龍兄弟」龍一及龍二)曾經在《Down Town 熱血物語》中出過場的。

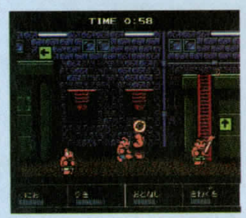
比賽項目一：市內馬拉松





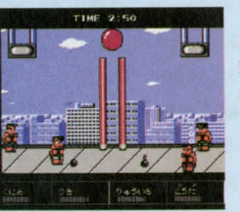
在這比賽中，各參賽者要鬥快跑回終點，而途中會經過各種不同的場地，例如屋頂、民居甚至水渠之內... 大家可以各出茅招使他人落後，當然也可以將其擊倒，使得他失去比賽資格。

比賽項目二：機關障礙賽



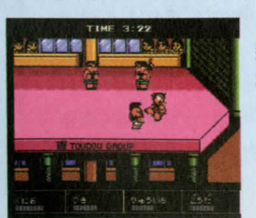
這比賽目和上一個差不多，不同的就是場地是特製的，裡面充滿了各種機關，例如輸送帶，彈簧等等。而在每場地的限時也比上一項目少了很多，所以要趕走到終點，別要老是攻擊別人了。

比賽項目三：爆波(？)比賽



這是唯一一個會和其他學校聯隊的項目。在只要任何一隊能夠爬上柱頂並將那球打破的話，該隊便算勝出。但是在柱上和地下的各位都會努力地阻止對方的...

比賽項目四：大亂鬥



不用多說，叫得大亂鬥的話，大家也知道是怎樣的項目吧。沒錯，就是四家高校各派代表來一決高下了！這個項目可說是熱血系列的精粹所在呢~~

熱血新紀錄！！



於Down Town 熱血行進曲推出後，由於好評如潮的關係，Technos Japan Corp. 於兩年後再度推出了同類作品。比賽方面設定為平時大家都熟識的項目，當然規則會有不同的。而在本作中也增設了訓練模式讓新手練習；項目方面同時參予的隊伍減至只有兩隊，大大減少了混亂程度。

比賽項目一：400米跨欄



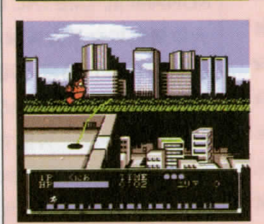
在這一對一的「賽跑」比賽中，二人要不斷打倒對方使其落後... 總之先到，終點的一位就是冠軍了。

比賽項目二：擲鐵球



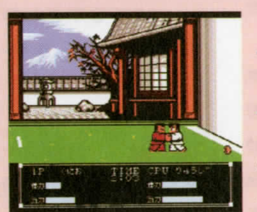
這項目中，各選手要以最少的擲數來將鐵鏈球擲至終點。這個項目中是沒有互相攻擊的機會的。

比賽項目三：游泳



在這個項目中，並不是以鬥快完成為目標，而是儘快將對手淹死(？)為己任。總之，使對手不能透氣便穩操勝券了。

比賽項目四：持竿跳



這是另一個個人遊玩的項目。玩者要利用持竿及單輪單車來跨越各幢樓的屋頂。雖然沒有對手，但這是並不容易的一環。

比賽項目五：柔道

和一般亂鬥不同，這項目中各人都會有著自己的必殺絕技，當然，是以將對手的體力扣到零為目標。

any ouestions ? write to us now !

LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

《DOA 3》的市場動向

To：GPM 編輯部

大家好！小弟首次來信，希望被大家抽中，一起討論一下最近這個比較熱門的題目，分享大家的意見。

《DOA 3》會唔會移植其他主機呢？

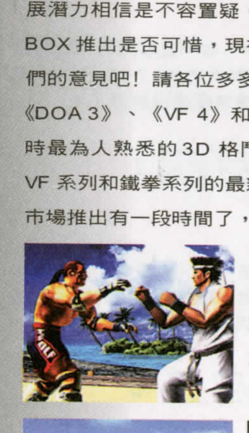
我覺得這個機會十分高，只是未知道會在那一部主機上推出。TECMO應該不會讓這辛苦開發得來的作品只於X-BOX推出。可是也許要遊戲銷售量高才會有此打算，其他主機在市場已經有一定佔有率，在其他遊戲平台上推出對開發商是有利於增加收益，又何樂而不為呢？

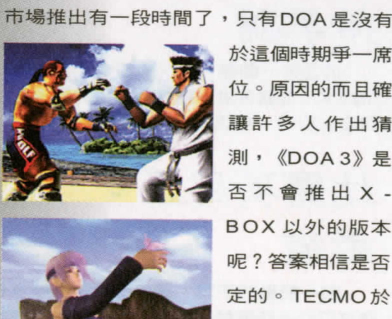
FROM：GAMEPLAYERS讀者韋伯

To：GAMEPLAYERS讀者韋伯

這個實在是最近X-BOX推出之後，最為備玩家注目的3D格鬥作品。對於這個遊戲發展潛力相信是不容置疑，可是只單單在X-BOX推出是否可惜，現在便來分享一下我們的意見吧！請各位多多指教。

《DOA 3》、《VF 4》和《鐵拳4》也是現時最為人熟悉的3D格鬥名作，其中兩者VF系列和鐵拳系列的最新作品已經在街機市場推出有一段時間了，只有DOA是沒有於這個時期爭一席位。原因的而且確讓許多人作出猜測，《DOA 3》是否不會推出X-BOX以外的版本呢？答案相信是否定的。TECMO於X-BOX上推出DOA系列最新作是有幾個因素，一是在X-BOX上開發高質數影像比較起於PS2上容易，二是TECMO利用X-BOX的能力開發的話便需要和微軟有雙方利益才行，所以微軟利用《DOA 3》成為X-BOX獨家作品來增加遊戲平台銷量，這一點相信是《DOA 3》沒有於街機市場出現的近因來吧。可是說到TECMO會否在X-BOX以外的地方推出遊戲，這個便要看看作品推出後的反應了。TECMO也會為了增加客源而於其他主機上推出遊戲，這情況應該會和前作一樣，推出不同的VERSION來吸引玩家。而在街機上推出的機會也十分高，但應該不會是和X-BOX一模一樣的版本來。SEGA的名作《VF 4》也決定了在PS2上推出家用版遊戲，這也証明了PS2是有能力做出X-BOX質素的畫像，至於GAMECUBE相信也可以做到80~90%的《DOA 3》出來，所以《DOA 3》的出路可說是顯然易見呢。





From：編輯部

現在是買PS2的好時候了

To：GPM 編輯部

我是一個未買PS2的玩家，可是十分喜歡KONAMI的《METRL GEAR SOLID 2》，大家覺得現在怎樣買機才是好？另外有什麼遊戲可以推介給我，讓我買了PS2之後有值得玩的遊戲作品嘗試一下？

1）除了RPG之外還有什麼遊戲好玩？
2）PS2專用HARDDISK在這裡可以找到嗎？
3）PS2本身有沒有上網功能和內置瀏覽器？
4）GPM會不會有像PLUS一般的編輯分享專欄呢？本人覺得不錯啊！

From：健

To：健

現在是買PS2的好時候呢！行貨的PS2正式減低售價了，除了是因為PS2推出已經有一段時間之外，也是為了在X-BOX推出之後維持競爭力的手法之一。雖然不是減得太過多，可是在於DVD-ROM主機來說已經很合理了。若然你是《METRL GEAR SOLID 2》的FANS，便一定要買PS2了，因為遊戲實在十分出色呢！加上PS2的遊戲質素高，已經成為現時最主流的遊戲平台了，許多名作也必定會在PS2上推出家用版遊戲，所以不用擔心沒有作品合適你呢。





1）KONAMI的音樂遊戲、兩大3D格鬥作品《VF 4》和《鐵拳4》也將會於PS2登場，加上ACT類型的《鬼武者》、SPT的《WINNING ELEVEN 5》，還有RAC的名作《GT 3》等等，也是值得玩的非RPG作品。

2）這個相信要在店子訂才有呢，因為這東西在日本也是國內貨品沒有輸出。

3）PS2是沒有像X-BOX一般的內置瀏覽器，也沒有可以上網的MODEM。要PS2上網的話便必需要專用的MODEM才可以LINK上去呢。

4）這個我們也正在考慮中，可是在GPM之中也有不少是編輯給大家分享意見的專欄了，至於形式會不會變成和PLUS一樣半清談式的便有待討論呢。

From：編輯部

TEXT：小悠

此處是**提供近日熱門遊戲秘技**的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

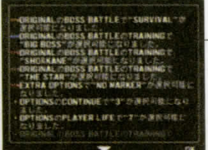
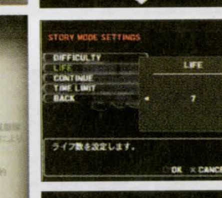
大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

各種隱藏模式條件公開

SILENT SCOPE 2 Innocent Sweeper

PS2 • KONAMI • STG • 10月18日發售 • 6800日圓

今次想介紹給大家的秘技是來自KONAMI的著名射擊遊戲《SILENT SCOPE 2 Innocent Sweeper》，也許大家對依然是沒有推出專用狙擊槍而感到可惜，希望今次介紹給大家的秘技可以讓各位再提起對遊戲的興趣來。遊戲推出市面已經有一段時間了，也許各位已經對遊戲之中各個MISSION的玩法以及模式非常熟悉了，可是大家知不知道遊戲之中是有許多的隱藏要素呢？包括OPTION調整指令追加、EXTRA OPTION、隱藏MISSION和BOSS BATTLE模式追加等等。當然有不少的隱藏模式是經過完成好幾次的STORY MODE便會出現，但是也有一些是從不起眼的地方取得的，現在便以下列的出現條件表來讓大家清楚知道怎樣取得。


條件	出現項目
不能完成塔城STAGE	OPTION中LIFE設定最大限4上升
不能完成化學兵器工場STAGE	OPTION中LIFE設定最大限5上升
不能完成古城STAGE	OPTION中LIFE設定最大限6上升
不能完成敵人大本營STAGE	OPTION中LIFE設定最大限7上升
CONTINUE回數超越15次	OPTION中CONTINUE回數3設定
CONTINUE回數超越30次	OPTION中CONTINUE回數4設定
CONTINUE回數超越100次	OPTION中CONTINUE回數無限大設定可能
TIME OVER終了10次	OPTION中TIME70設定可能
TIME OVER終了30次	OPTION中TIME80設定可能
DUEL MODE玩3次	EXTRA OPTIONS中EXTRA CHANCE出現
擊倒100個敵人	EXTRA OPTIONS中NO CURSOR出現
擊倒500個敵人	EXTRA OPTIONS中NO MARKER出現
TIME UP紳士10回發現	EXTRA OPTIONS中NO CROSSHAIRS出現
DOUBLE HIT50次	EXTRA OPTIONS中HIDDEN出現
塔城STAGE17人連續HEAD HIT	EXTRA OPTIONS中SINGLE VIEW出現
200人以上HEAD HIT	EXTRA OPTIONS中SCOPE DISPLAY TYPE的NO SCOPE選擇可能
SHOOTING RANGE中取得SS	EXTRA OPTIONS中SCOPE DISPLAY TYPE的REALTIME選舉可能
SHOOTING RANGE玩1次	MISSION-02出現
SHOOTING RANGE玩5次	MISSION-03出現
SHOOTING RANGE玩10次	MISSION-04出現
SHOOTING RANGE玩15次	MISSION-05出現
SHOOTING RANGE中取得B	MISSION-02、03出現
SHOOTING RANGE中取得A	MISSION-02、03、04出現
SHOOTING RANGE玩取得S	MISSION-02、03、04、05出現
MISSION-02~05 CLEAR	MISSION-05~10出現
1P或2P救出ROLA失敗	BOSS BATTLE中SURVIVAL出現
1P CLEAR	BOSS BATTLE中TIME ATTACK出現
2P CLEAR	BOSS BATTLE中SCORE ATTACK出現

除了以上公開的隱藏要素之外，遊戲之中還一些有趣的小秘技大家可以嘗試一下呢！例如照準器變成了心心形狀和新的EXTRA OPTIONS追加，可是有一個秘技大家必需要知道，因為是可以完全地節省不少的時間，在玩者完成了MISSION-01~10的時候遊戲之中的所有隱藏要素也會出現，所以大家在SHOOTING RANGE方面要多多努力才行啊！






條件	
LIFE UP GIRL15次發現	EXTRA OPTIONS中SCOPE VIEW TYPE追加HERAT
使用X-RAY SCOPE 30次	EXTRA OPTIONS中SCOPE VIEW TYPE追加X-RAY
使用THERMO SCOPE 30次	EXTRA OPTIONS中SCOPE VIEW TYPE追加THERMO
STORY MODE CLEAR20次	EXTRA OPTIONS中STAGE SELECT追加
MISSION-01~10 CLEAR	遊戲中所有隱藏要素出現

編輯們對PS2

行貨的看法

在本年的月中，PS2便會正式推出行貨了。究竟這次PS2的行貨來港會對本港的遊戲市場產生甚麼影響？讓我們聽一下眾編輯的看法吧。

主持人：小寶寶

"應該有一定市場..."

"其實香港玩機的人可分為兩種，一些是機迷，另一些是非機迷。對於機迷來說，他們不會理會行貨不行貨，有時反而會趨向喜歡水貨。而對於非機迷來說，他們會覺得一部有保養的機是可以給他們信心的。而在遊戲方面，其實他們反而沒有甚麼所謂。因為PS2有DVD機的功能，千多元便可以有得玩有得看，應該會有一定的市場。" - Sakura Ki

"對一般家庭說是相當吸引的..."

"遊戲機在機迷以外的市場已經沉寂了好一陣子，行貨的推出對整個市場的活性化都有好處。加上行貨的訂價也非便宜，而且還有DVD的功能，對一般家庭來說都是相當吸引的。我相信在主機銷量可似有進一步的增長。而我有個擔心的就是行貨遊戲的供應，而致水貨之間的競爭，對於我們一班喜歡水貨或日本貨的人，可能水貨會變得難找或者會被炒貴了。" - 時雨

"好像不及以前..."

"假如是在十二月中推出的話，是可以食住聖誕的檔期，但有一樣可以肯定的，就是要買PS2的人都應該一早買了。今次這個訂價其實比起以前PS的吸引力還要少。縱使有行貨也好，現時PS2的遊戲數還是較少，好的遊戲比例也好像不及以前。而在現時而言，好處就是可以以便宜的價錢去買原裝遊戲。" - Marks

"價錢非常合理"

"一直以來，水貨的價錢都是浮遊不定。在行貨的話，價錢應該可以定下來。在PS的時代進行某個日圓價對照來定行貨價的造法，使得水貨和行貨遊戲的差價變得很大。而在機價方面，跌價至三萬日圓左右是很合理的。而三區的DVD也可以合適到香港的要求。現在見到他們的宣傳，覺得他們是有出過心機的。" - 阜林

"大家仍然重視香港..."

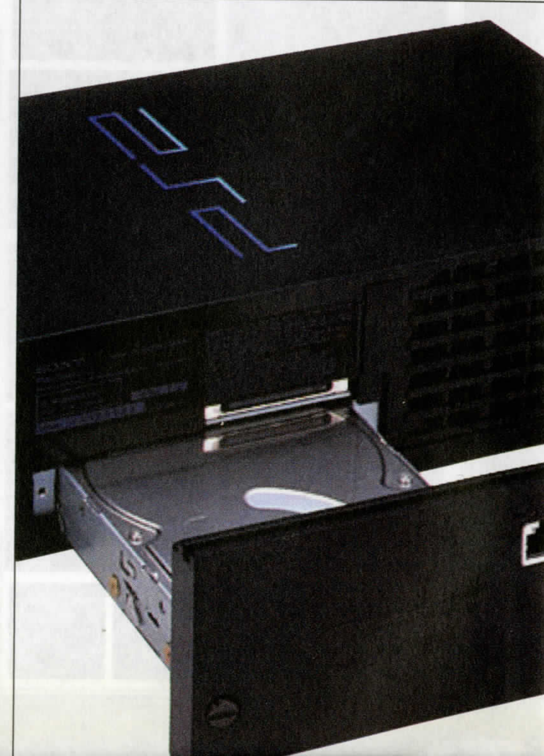
"對於行貨，我其實覺得行貨的價錢不是便宜了很多，對於想購買的用家，應該都已經買了機。至於甚麼影響方面，應該都沒有甚麼大的影響，但是有行貨卻可以顯出了大家仍然重視香港這個市場。" - 杉原



對於我而言，行貨算是一個好消息，因為我還未正式擁有PS2 。始終，很期待一隻令我買機的遊戲，或者將來在PS2上的連線遊戲服務。 - 小寶寶

"對於對手的影響不是太大..."

"個人來說，並有甚麼特別的感覺。對於整個市場來說，一般玩開的機迷，己經購買了主機的機會都很大，因為PS2推出至今已有年多了。但無論如何，推出了行貨以後，都會使PS在一般的普及性再提高。而說他對於剛推出的X-Box及GAMECUBE的影響就不是太大，因為會購買PS2行貨的人和買X-Box或GAMECUBE的是兩個完全不同市場的人。" - KACHUN



"日後的PS2網絡..."

"我覺得沒有甚麼特別大的影響，因為大多數人都是玩開水貨機的。只不過行貨對玩家有一個保障，例如一些售後服務而已。除此以外就沒有甚麼大的不同。還有玩家會期望如果香港有行貨的時候，日後的PS2網絡香港人會不會受惠呢？這些都是玩家們關心的。如果連這一樣這麼基本的也做不到，就會令玩家失望了。" - 寒武紀

"購買的好時候..."

"其實行貨的消息已經由年頭開始吹到現在。現落實了第一是為了保持競爭力，因為GAMECUBE的推出後，市場反應也不俗，對於X-Box剛推出而PS2也減價推出行貨，對於未購買的人始終都是一件好事。因為水貨始終沒有保證，而現在的而且確是購買PS2的好時候。" - 小悠



流言板

收到風呀！

TEXT:杉

筆者收到一些意見，說本欄的新聞太少，有點不夠充實怎的。然而，重質不重量是這裡的宗旨，筆者不求量多，只求震撼，務求令你難以想像之餘又不能抹殺其可信性，加上深入探討分析，進一步估計真確度。以下內容未知是否虛構，如有雷同亦非巧合！

又一《機戰》新作

眼鏡廠出品的《超級機械人大戰》系列，新作可說是源源不絕，甚至差不多已到達氾濫的地步。而現在又有最新作準備以PS2作為平台推出，是《機戰ALPHA》的續篇，名為《超級機械人大戰IMPACT》。先旨聲明，雖然現時仍未有任何有關此遊戲的資料，但日本方面的「電擊PLAYSTATION」的新作時間表內已發現其蹤影，因此可信性相當高。

這款作品已定下發售日期，而且是2002年3月，至今仍未有資料公佈，卻將於四個月後發售，時間方面實在叫人擔心。不過身為機戰迷的筆者與大家同樣十分清楚，延期是例行指定動作，估計遊戲的推出時間至早也須到明年冬，其實2002年3月這日子是沒有意義的。

另一方面亦有一些令人在意的消息，有說今集《機戰》竟然會新增多人網上對戰模式，與及下載機體的系統！看似十分荒謬，但其母廠BANDAI的《GGEN》早已引入對戰模式，《機戰》仿傚絕對不難。況且網上下載已經成為風氣，下載機體讓人聯想到育成機體系統，有育成系統自然可發展出網上對戰的玩意。上述兩點確實有連繫之處，雖然筆者也覺可能性不大，但「出乎意料」可是經常發生的事喔。



◆NADESICO將於《機戰》新作中登場呢

◆不知以PS2的性能會否沿用DC版《ALPHA》的3D戰鬥？

可信性：70%

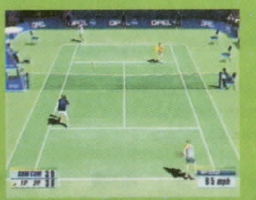
網上打網球？

網路文化風氣盛行，遊戲的發展方向亦漸漸趨向這邊。網上RPG已經充斥市面，而現在收到傳聞，SEGA正開發一個以運動遊戲為主題的網上對戰系統，並以一隻網球遊戲為首隻對應作品！

撇開主機硬件的失敗，SEGA本身已經在家用及業務遊戲界取得很大成就，繼續拓展市場實不足為奇。加上她也有開發網路遊戲的經驗，技術方面亦不會有問題。現時SEGA正在走多平台路線，而這系統充分利用PS2及X-BOX的上網功能，正如DC同樣具備的網上對戰系統，把這裡剩餘的資源再用是一個非常經濟的做法呢。

SQUARE的POL測試工作已經進行得如火如荼，如果SEGA希望有足夠能力在這市場大展拳腳，還不行動要等何時呢？





◆不知以PS2的性能會否沿用DC版《ALPHA》的3D戰鬥？

可信性：60%

大亂鬥隱藏人物！

相信各位早已儲齊《大亂鬥SMASH BROTHERS DX》的所有隱藏人物了。然而，選人畫面兩邊下角的空間，卻惹來了非常多的傳聞。到底這兩格是否還有隱藏人物未被發掘？至今仍未能完全證實。

在網路流傳的最後兩個隱藏人物的說法有二。其一是GC遊戲《PIKMIN》的CAPTAIN OLIMAR與他的「手下（奴隸？）」PIKMIN們，其二是在遊戲的百人斬模式中登場的「雜魚」男女戰士。其中以後者的可信性較高，因為他們在遊戲中已經實實在在的出現，招式、動作等均已有設定，讓玩者能夠使用他們一點難度也沒有。至於OLIMAR與PIKMIN，雖然遊戲中只有他們的FIGURE，但這可証明他們在遊戲中的存在，要成為角色之一，亦非全無可能吧。

可能你會說，當Mr.GAME & WATCH出現後，遊戲會告訴你已儲齊所有隱藏人物，又怎會還有角色登場呢？不過別忘記，EVENT BATTLE也有「最終決戰」與「真正的最終決戰」啊。唯一反駁的可說是推出時間已久，總不會這時仍未出現吧。如果真有其事，相信取得條件應該有很高難度了。



◆餘下兩格到底會有甚麼？



◆CAPTAIN OLIMAR會參戰嗎？

可信性：40%



胡思亂想中的時雨：

出來工作已有幾乎三年的時間，早應該出現的報稅表，在上個星期終於寄到筆者的家中。突然間，筆者很有成為「社會人」的實感，加上年紀又快要了大一歲了……現在是不是時候去將自己的生活方式改變呢，畢竟做「遊戲OTAKU」並非甚麼光采的事……不過一切都等過埋下個星期，去完日本打《VF4》再算吧！

十二月　TEXT: KACHUN

>>又十二月了，意味著聖誕、新年即將到臨；新世紀的首年這樣就結束了！
>>ONLINE部離開以後，為OFFICE多添一分空間之餘，亦多添了一份孤寂感。
>>今日剛完成日文考試，希望能獲取好成績啦！
>>世界杯決賽周抽籤終於完成，甚麼「死亡之組」、「冤家路窄」的情況再次出現；實在叫筆者十分期待啊！
>>中國隊抽著與巴西、哥斯達黎加、土耳其同組；希望國家隊真的能夠躋身16強啦！
>>喜歡的球會成績不振，但無損筆者對他的熱愛和忠誠。

肺腑之言十一話

飛快地已經十二月了。
天氣卻奇怪地像春天…
發生了什麼事？
REZ一玩上了癮，
未有時間買DC版…
加上月尾無銀兩…
（望出街之日已經出糧…）
有人搬走了，
公司出現了一個窿，
究竟會唔會補？
肚餓…
瞓足一日無得食…
何時糾正顛倒的生活？
近日不是在油輪，
就是在海上工場不斷跑…
幸好到終點了…
就此。

小寶寶：「Charlene生日快樂~~~~！！」

11月22日係 Twins Charlene 的19歲生日大日子，祝佢愈黎愈可愛，Twins愈黎愈紅~~！
Twins於同一日推出了新專輯及寫真集~~ 嘩~~ 正到不得了~~~ 我當然第一時間買啦~~
聞說有讀者欣賞小弟的卡卡... 眼見Apocalypse同埋Odyssey出，各開兩盒都無玩過咁滯...
唉... 忙到咁，邊得閒玩丫... Anyway，真係多謝先~~ 有時間我一定會作！
由於 Wizardry 8 都推出了的關係，小弟現在由朝到晚都是巫術：BUSIN + Wizardry 8 ...
忙死了...
講開BUSIN，真係好耐無做過一份這樣費時的攻略...
仲有，要多謝給我燒錄麻衣在做台灣節目的小天使，萬分感激！
忙 + 疲 = 今期就咁先，下期再續。

悠來悠去

之前好像和大家說過歌曲是可以反映人的心境，不知道大家有沒有找到合自己心境的歌曲呢？近來推出了KONAMI的《beatmania IIDX 6th Style》之中，雖然沒有像5th Style這麼的悅目，可是收錄的作品也十分豐富，其中以gool cool的《VJ ARMY》、DJ SETUP的《NEMESIS》和DJ TAKA的《Colors》最富有代表性。本人在新作之中最為在意的便是《Colors》了，除了它是一首非常出色的TRANCE作品之外，最吸引我的地方是歌詞的意思，還有VJ GYO製作的CG MOVIE。TAKA本人在製作完成後看到這段MOVIE而十分感動，相信這便是理解到歌曲真意的人所作出的回應吧！可惜的是《Colors》的歌詞是沒有在官方網頁公開，所以只能找到人們聽回來的版本，但相信歌曲的意思便是這個了。

In the blue, I'am thinking of you
Oh,I was a fool to let you walk away

Tears is my yesterday
make my world...
the color of blue

Red with a twist
Orange of the fire
Green of tourmaline
Yellow mellow hello,hello

Make me a smile,
I'am colorful and color is world,only one

Maybe I'am alone.alone without you
What am I supposed to do?
I'am alone,alone without you
and the color is blue

n the blue, I'am thinking of you
Oh,I was a fool to let you walk away

Tears is my yesterday
make my world...
the color of blue

每一種也代表了一種感覺，在歌曲之中世界是多采多姿的，令人快樂展露笑顏，令世界也變得充滿色彩的理由只有一個。當失去了這理由的時候，一切一切也沒有意味而失色，如在無盡蔚藍的天空之中，孤獨地飛的鷹……當退去了紅橙黃綠之後，便是代表寂寞和無奈的藍。昨日的淚創造了自己的世界，那藍色的世界。

To Colors from sync名古屋稚空

AINHO

....

OPEN THE BOX



EDITORS LIFE

WORDS FROM GAMEPLAYERS EDITORS

5-12-2001



無里頭亂UP的SAKURA KI

:) 看過冷靜與熱情之間，D景真係好正 (KELLY都係...HE HE)
:(又再跌入DQ的地獄中，不過感覺好玩過七代，算是苦中作樂吧
:(能得到別人的原諒，並不代表自己可以過份，快成長過來吧
:(阿妹，有時難得清閒也不錯，就趁這時間好好認識自己的需要，重頭來過吧
:(回看過了的十一月，發現已被紅色爆彈炸了兩次，難怪月尾那麼難過吧 (淚~)
:) 上期忘了，祝福我的好朋友(倫和芳) ~新婚快樂，天長地久~
:) 回看好朋友已經拍拖了十年，其間經過許多風風雨雨，那麼証明世上還有真愛吧
:) 唉~~知道有位朋友已經搬回大陸工作和居住，你不會在祖國結婚吧~~汗汗
:) 原來游蛙式會令人更加「橫」，瀨野~~汗汗
:(唉~~書尾來過「大傷風加感冒」，身體出現頭暈發燒流鼻水，可是還要打機和起稿 (嗚嗚~~)
:) 我要深色溫暖牌頸巾~~~ ^^
:(有很多人也不相信「約定」，不過我是相信的，妳呢？

杉原第六章

一兩星期前終於擁有了PS2，買機還是肥仔哥哥好。
一這時知到PS2減價，對我來說好像是壞消息……
一這兩星期的生活是…FFX、大亂鬥、FFX、大亂鬥、FFX、大亂鬥……
一簡直是大屈機DX，LV51打了我四粒鐘……
一只要有人贈予勇氣、翅膀就能夠展開。
一（ケルベロス腔）ほなな～

很多煩惱的MARKS

不知為何最近有很多煩惱，而且有很多約會，令我雖然感到時間很充實，但沒有試過好好的睡一睡，希望成果會與努力成正比。上一期說過自己很喜歡看小說《哈利波特》，但因為繁體第四集實在出得太遲了，所以最近買了簡體版。不過簡體字實在很少接觸，不知能否了解當中的內容。

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

12月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5300日圓	AVG
6日	■熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	DX百人一首	TAKARA	2800日圓	ETC
	WIZARDARY EMPIRE~古之王女~Good Price	STARFISH	2800日圓	RPG
	GAME VILLAGE THE BEST EVE ZERO	GAME VILLAGE	2800日圓	AVG
	POKKIRI 1400 壽GRAND PRIX	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	POKKIRI 1400 ACTION BASS	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	MEMORIAL☆SERIES SUNSOFT Vol.2	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	ARC THE LAD III(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2100日圓	RPG
	古惑狼 CANNIVAL(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2200日圓	ACT
	古惑狼3(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2200日圓	ACT
	激突TORA L'ARC(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2200日圓	ACT
	波洛古羅斯物語II(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2400日圓	RPG
	WILD ARMS 2ND IGNITION(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2100日圓	RPG
	KOEI定番SERIES 水滸傳 天導一零八星	KOEI	1500日圓	SLG
	KOEI定番SERIES 信長之野望 霸王傳	KOEI	1500日圓	SLG
	大航海時代IV PORTO ESTADO(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
	★DIGIMON TAMERS BATTLE EVOLUTION	BANDAI	5800日圓	不詳
13日	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓	SLG
	■爆轉SHOOT BAYBLADE BAY BATTLE TOURNAMANET	TAKARA	4800日圓	ACT
	MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	SISTER PRINCESS~PURE STORIES~	MEDIA WORKS	4800日圓	AVG
	心跳☆交通工具大冒險	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	P-kies21 遊戲之玩具箱	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	P-kies21 遊戲之玩具箱(連控制器版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.11 在家中也可做的穴位按摩	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.12 家庭之醫學 診斷事典	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	MARU王國之人形姬(PSone Books)	日本一SOFTWARE	1800日圓	RPG
	LITTLE PRINCESS(PSone Books)	日本一SOFTWARE	1800日圓	RPG
	太陽之尾巴(PSone Books)	ARTDINK	1800日圓	ACT
	COLIN MCRAE THE RALLY(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	RAC
	SYPHON FILTER(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	ACT
	全日本PRO WRESTLING~王者之魂~(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	SPT
	電光火石MICRORUNNER(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	不詳
	V-RALLY CHMAPIONSHIP EDITION(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	RAC
	GREAT RUGBY~往WORLD CUP之道~(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SPT
	來玩政治吧！PROTESTANT(PSone Books)	DAZ	1800日圓	不詳
	戰略師團TORA!TORA!TORA!陸戰篇(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SLG
	TORA!TORA!TORA!(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SLG
	20世紀STRIKER列傳(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SPT
	目標！名門棒球部(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SPT
	LAKE MASTER PRO 日本縱斷黑鱸紀行(PSone Books)	DAZ	1800日圓	SPT
	TOMB RAIDER(PSone Books)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	1800日圓	ACT
	TOMB RAIDER 2(PSone Books)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	1800日圓	ACT
20日	百萬富翁	EIDOS INTERACTIVE	4800日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.3 BILLIARD KING	DIGICUBE	2200日圓	SPT
	NICE PRICE SERIES VOL.4 花札&CARD GAME(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	飛吧！飛吧！DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓(預定)	ACT
	佐右衛門 新世代襲名！	KONAMI	5800日圓	ACT
	JETCOPTER X	AQUA SYSTEM	4980日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.79 THE 四川省	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.80 THE 寄取陣地~WARFIELD 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.81 THE 戀愛ADVENTURE ~你回來啦~	D3 PUBLISHER	1500日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.83 THE WAKEBOARD	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	實況POWERFUL棒球2001決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
	Superlite 3in1 SERIES QUIZ集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	Superlite 3in1 SERIES 釣魚遊戲集	SUCCESS	2800日圓	SPT
	Superlite 3in1 SERIES BOARD GAME集	SUCCESS	2800日圓	TAB
	Major Wave SERIES MARIONETTE COMPANY 2 chu!	MICRO CABIN	1500日圓	AVG
	★必殺PACHINKO STATION SP3	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES VOL.5 HIGHSCHOOL奇面組 THE TABLE HOCKEY	BANDAI	2000日圓	ACT
	★SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES VOL.6 超時空要塞 THE麻雀	BANDAI	2000日圓	TAB
	★Xenogear(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★CHOCOBO之不思議迷宮(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★FINAL FANTASY TACTICS(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL(PSone Books)	SQUARE	3500日圓	RPG
27日	MEMORIAL SEIRES SUNSOFT VOL.3	SOUNSOFT	1500日圓	ETC
	★在哪裡也是看鼠 CLICK探險隊(暫稱)	BEC	3800日圓	不詳
下旬	HEIWA Palor!PRO PUNDORI KING SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	今夜也是千兩箱！！2001	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	PACHISLOT完全攻略~高砂SUPER PROJECT 2~	SYSCOM ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	★大夜叉	BANDAI	5800日圓	不詳

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■LEGO LEGO之世界	BANDAI	3800日圓	ETC
AVG	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	
AVG	東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	

2002年1月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA(PSone Books)	FROM SOFTWARE	1800日圓	ACT
	KING'S FIELD III(PSone Books)	FROM SOFTWARE	1800日圓	RPG
17日	POKKIRI1400 G.T.A	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	
ACT				
ACT	POKKIRI1400 VIGILANTE8	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	
	Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	SRPG
	Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	SLG
	SLOTER MANIA 2	DORART	5800日圓	SLG
24日	SUPER PRICE SERIES 花札	SIREN	950日圓	TAB
	SUPER PRICE SERIES BLOCK&SWITCH	SIREN	950日圓	TAB
	SUPER PRICE SERIES REVERSI	SIREN	950日圓	TAB
	★SuperLite 3in1 Series ARCADE CLASSIC集	SUCCESS	2800日圓	ETC
31日	■ZOIDS 2 HELIC共和國vsGAIROS帝國	TOMY	5800日圓	SLG
	■TALES OF FANDOM VOL.1	NAMCO	3800日圓	ETC
	★beatmania 6thMIX + CORE REMIX	KONAMI	5800日圓(預定)	SLG
	★MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.4	SUNSOFT	1500日圓	ETC
下旬	YUKINKO☆BURNING	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
1月	NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.6 CHESS & REVERSI(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	到處也是一片齡藍……	KID	6800日圓	AVG
	到處也是一片齡藍……(初回限定版)	KID	6800日圓	AVG

2002年2月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	MARTIAL BEAT	KONAMI	12800日圓	ACT
28日	■蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
下旬	MILKY SEASONS	KID	6800日圓(預定)	AVG
	減壓 用拳頭來DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓	ACT
2月	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.7 PINBALL(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.8 BOWLING(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT

2002年3月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	3980日圓	TAB
3月	■真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	MONSTER inc(暫稱)	TOMY	5800日圓	ACT
	NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	價格未定	FIG
	Major Wave SERIES THE鬼退治~目標！二代目桃太郎~	HAMSTER	1500日圓	TAB
	Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE~組合戀愛的PUZZLE~	HAMSTER	1500日圓	AVG
	SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	相乘	TECMO	價格未定	ETC
	Major Wave SERIES 極 大道棋	HAMSTER	1500日圓	TAB
	Major Wave SERIES PALM TOWN	HAMSTER	1500日圓	不詳
2002年	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	不詳

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
FRIENDS~青春之光輝~	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
STARLING ODYSSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYSSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT

PlayStation 2

12月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	■SEED	ARTDINK	6800日圓	SLG
	■TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES 日本語大辭典	ARTDINK	4800日圓	ETC
	FULL SHOT GOLF	ARTDINK	4800日圓	SPT
	GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS	ATLUS	6800日圓	SRPG
	GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS(萌萌LUCKY PACK)	ATLUS	9800日圓	SRPG
	CE・PA 2001	KOEI	6800日圓	SPT
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	K-1 WORLD GRAND PRIX 2001(暫稱)	KONAMI	6800日圓	FIG
	HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	6800日圓	STG
	機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 DX	BANDAI	6800日圓(預定)	ACT
	黎明之MARIKO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	黎明之MARIKO PERFORMACE PACK(連USB咪版)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	7980日圓	ETC
13日	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島	ASCII	6800日圓	SLG
	零~zero~	TECMO	6800日圓	AVG
	桃太郎電鐵X	HUDSON	6800日圓	TAB
	SIDEWINDER F	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	PACHISLOT ARUZE王國6	ARUZE	5800日圓	SLG
	★"A"VISUAL MIX	AVEX DISTRUBUTION	6800日圓	ETC
	★GRAN TURISMO A-spec(MEGA HITS)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4200日圓	RAC
	★鐵拳TAG TOURNAMENT(MEGA HITS)	NAMCO	3800日圓	FIG
20日	■CR熱門PAWAURO君	HACKBERRY	5800日圓	SLG
	ADVENTURE OF 東京DISNEY~失去了的寶石之謎~(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	AVG
	心跳回憶3~在約定的那個地方~限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MoToGP 2	NAMCO	6800日圓	RAC
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	6800日圓	TAB
	古惑狼4 炸裂！魔神POWER	KONAMI	6800日圓	ACT
	BOMBERMAN KART	HUDSON	5800日圓	RAC
	心跳回憶3~在約定的那個地方~	KONAMI	6980日圓	SLG
	實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 4(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	HERMINA AND CULUS~莉莉之鍊金術士的另一個故事~	GUST	3980日圓	AVG
	實況POWERFUL棒球8決定版	KONAMI	6800日圓	SPT
	★鬼武者(MEGA HITS)	CAPCOM	3980日圓	AVG
27日	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」TYPE OS	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」TYPE PG	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」BROADBAND	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	MAXIMO	CAPCOM	6800日圓	ARPG
	山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION	YAMASA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION DX(暫稱)	YAMASA ENTERTAINMENT	8800日圓	SLG
上旬	■Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800日圓	AVG
中旬	■SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
下旬	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓(預定)	ACT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	6800日圓(預定)	SPT
12月	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■CINEMA SURFING洋畫大全	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	■麻雀霸王 雀莊BATTLE	每日COMMUNICATION	2800日圓	TAB
	EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	新・BEST PLAY 職業棒球	ASCII	7800日圓	SPT
2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SOUL REAVER 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
RPG	WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	三國志VIII	KOEI	價格未定	SLG
	WINNING POST 5	KOEI	6800日圓	SLG
RPG	WILD ARMS ADVANCED 3rd PREMIUM BOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	

2002年1月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3200日圓(預定)	RAC
	NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	A列車 2001 PERFECT SET	ARTDINK	6800日圓	SLG
17日	■THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	STG
	■BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ACT
	■最強 東大將棋SPECIAL	每日COMMUNICATION	2000日圓	TAB
	SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.1 LOVE SMASH	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
	CLIMAX TENNIS WTA TOUR EDITION(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	★TYPING劍豪 六三四之劍	SUNSOFT	4800日圓	ETC



	★TYPING劍豪 六三四之劍(連KEYBOARD版)	SUNSOFT	7300日圓	ETC
24日	MADDEN NFL SUPERBOWL 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	EXCITING PRO WRESTLING 3	YUKES	6800日圓	SPT
31日	■PLARAIL~充滿夢想！~	TOMY	6800日圓	SLG
	WAVE RALLY	EIDOS INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	HYPER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	6800日圓	SPT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	6800日圓	FIG
	GRANDIA XTREME	ENIX	價格未定	RPG
	GRANDIA II	ENIX	價格未定	RPG
1月	CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~	日本一SOFTWARE	6800日圓	SRPG
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版)	日本一SOFTWARE	7800日圓	SRPG
	TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG

2002年2月發售預定

7日	NHL 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
14日	■最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	■AGE OF EMPIRE II~AGE OF KING~	KONAMI	6800日圓	SLG
28日	■RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	■永世名人VI通訊將棋俱樂部	KONAMI	6800日圓	TAB
2月	■RIVER FANTASIA~MARIE與妖精物語~	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	LEMANS 24 HOURS	SEGA	價格未定	RAC
	侍~SAMURAI~	SPIKE	價格未定	AVG
	宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓	SLG
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT

2002年3月發售預定

7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	EX人生GAME	TAKARA	6800日圓	TAB
	波洛古羅斯~最初之冒險~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	日美間職業棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE	價格未定	SPT
	★REAL BASS FISHING TOP ANGLER	SIMUS	5800日圓	SPT

2002年發售預定

春	■Kanon	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	■BLACK/MATRIX II	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	SPY HUNTER	MIDWAY	價格未定	ACT
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	JET DE GO！2	TAITO	價格未定	SLG
	ALPINE RACER 3	NAMCO	價格未定	SPT
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SHADOW TOWER ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	劍豪2	元氣	價格未定	ACT
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	PSYVARIAR COMPLETE EDITION	SUCCESS	價格未定	STG
	箱庭鐵道	SUCCESS	價格未定	SLG
	RACING GAME CONSTRUCTION	SUCCESS	價格未定	ETC
	機甲世紀G BREAKER 第三次CROWDIA大戰(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	AERO DANCING 4	SEGA	價格未定	SLG
	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
夏	ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
秋	金礦發現遊戲 一發千金！(暫稱)	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
2002年	■實況G1 STABLE	KONAMI	價格未定	SLG
	■ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	BX	HUDSON	價格未定	不詳
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	AUTO MODELLISTA(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RAC
	DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	大富爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中蝙	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	價格未定	TAB
	Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
	HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
	PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	CYBER麻雀 東風莊EDITION(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	★KEYBOARDMANIA II 2nd&3rdMIX	KONAMI	價格未定	SLG

Dreamcast

12月發售預定

13日	創造球會特大號2	SEGA	4800日圓	SLG
20日	櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	不思義之迷宮 風來之新寧外傳 女劍士飛鳥見參！	SEGA	6800日圓	RPG
27日	21 -TwoOne-	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	21 -TwoOne-初回限定版	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
12月	在吉亞之山丘上睡覺……	naxat	6800日圓	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC

2002年1月發售預定

10日	■BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
17日	MISSING PARTS	FOG	5800日圓	AVG
24日	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC
31日	★心跳IDOL STAR SEEKER REMIX	GRAVE	4800日圓	不詳

2002年2月發售預定

下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
2月	SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT

2002年3月發售預定

3月	櫻大戰4~戀愛少女~	SEGA	價格未定	AVG

2002年發售預定

春	■同窗會again	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
	★CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~	ABEL	價格未定	RPG
	★ELYSION~永遠之SANCTUARY~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★水色	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★水色 初回限定版	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	AVG
	★新世紀EVAGELION 綾波育成計劃(暫稱)	BROCCOLI	價格未定	SLG
2002年	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

	■SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	J LEAGUE SPECTACLE SOCCER(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NHL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	★INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

XBOX

2002年2月發售

22日	■DOUBLE-S.T.E.A.L.	BUNKASHA GAMES	價格未定	RAC
	幻魔 鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	AIR FORCE DELTA II	KONAMI	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	價格未定	ACT
2月	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT

2002年3月發售

3月	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC

2002年發售預定

春	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	BISTRO CUPIT	SUCCESS	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀	KOEI	價格未定	SLG
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	STG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG
2002年	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	式神之城	MEDIA QUEST	價格未定	STG
	真・女神轉生ON LINE(暫稱)	ATLUS	價格未定	RPG
	斬 歌舞伎	元氣	價格未定	FIG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	格鬥超人~Fighting Super Hero~	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	天空-TENKU-	MICROSOFT	價格未定	ACT



	NEZUMIX	MICROSOFT	價格未定	ACT
	HALO	MICROSOFT	價格未定	AVG
	PROJECT GOTHAM	MICROSOFT	價格未定	RAC
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	★HYER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	價格未定	SPT

NINTENDO 64

12月發售預定

20日	BOMBERMAN 64	HUDSON	5800日圓	ACT

Nintendo Gamecube

12月發售預定

7日	UNIVERAL STUDIO JAPAN	KEMCO	6800日圓(預定)	AVG
14日	動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC
20日	SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	SEGA	6800日圓	ACT
27日	SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQAURE	5800日圓	SPT

今冬發售預定

	STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT
	RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG

2002年發售預定

1月24日	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002	SEGA	6800日圓	SPT
1月31日	HYPER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	6800日圓	SPT
1月	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
2月	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
3月22日	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
3月下旬	BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT
3月	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
5月	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
春	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	實況WORLD SOCCER 2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
夏	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	價格未定	FIG

發售日未定

	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	新・巨人之DOSHIN 1(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG

Game Boy

12月發售預定

6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 初回限定版	SEGA	6800日圓	AVG
13日	美妮&FRIENDS~找尋夢之王國~	HUDSON	4800日圓(預定)	AVG
14日	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN QUEST!	SYSCOM ENTERTAINMENT	3700日圓	RPG
21日	SHAMAN KING 超・占事略決 努力編	KING RECORD	3980日圓	ETC
	SHAMAN KING 超・占事略決 燃燒編	KING RECORD	3980日圓	ETC
	我的廚房	KIRAT	3980日圓	不詳
24日	將棋3	PONY CANYON	4800日圓	TAB
12月	SILVENIA FAMILY 3 星夜之沙漏	EPOCH社	4300日圓	AVG
	★換衫著裝	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	不詳

今冬發售預定

	MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 盔甲蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG
	MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 桑型蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG

2002年發售預定

1月	漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC
2月21日	■聽Dr. LIN的說話 戀愛之LIN風水	HUDSON	3980日圓	AVG
2月	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG
4月12日	我的餐廳	KIRAT	3980日圓	不詳
夏	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2002年	XtremeWheels目標是BMX Champion!	SPIKE	4300日圓	RAC
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	HELLO KITTY之HAPPY HOUSE	MTO	價格未定	ETC

Game Boy Advance

12月發售預定

6日	筋肉番付~決定!奇蹟之完全制覇~	KONAMI	5800日圓	ACT
	爆轉SHOOT BAYBLADE激鬥!最強BLADER	BROCCOLI	5300日圓	ACT
7日	ADVANCE RALLY	MTO	4980日圓	RAC
	MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	5800日圓	SLG
	NAMCO MUSEUM	NAMCO	3800日圓	ETC
	創造學校!ADVANCE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	SLG
	MAGICAL VACATION	任天堂	4800日圓	RPG
	大戰略 FOR GAMEBOY ADVANCE	MEDIAKITE	4980日圓	SLG
13日	COLUMNS CROWN	SEGA	4800日圓	PUZ
	實況WORLD SOCCER POCKET	KONAMI	5800日圓	SPT
14日	SUPER MARIO ADVANCE 2	任天堂	4800日圓	ACT
	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	4800日圓	RPG
	SK8~TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	4800日圓	SPT
	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	RPG
	上海ADVANCE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
20日	SONIC ADVANCE	SEGA	5800日圓	ACT
	烈火之炎 THE GAME	KONAMI	5800日圓	FIG
	ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXCITING BASS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	杜魯尼可之大冒險2 ADVANCE~不思義之迷宮~	ENIX	5980日圓	RPG
21日	■機動天使ANGELIC LAYER 岬與夢之天使們	EPOCH社	5500日圓	RPG
	MUTSU	TOMY	5200日圓	SLG
	PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓	ETC
	唐老鴨 ADVANCE	UBI SOFT	5300日圓	ACT
	BREATH OF FIRE II~使命之子~	CAPCOM	4800日圓	RPG
	鐵拳ADVANCE	NAMCO	5300日圓	FIG
	SUPER PUZZLE BUBBLE ADVANCE	TAITO	4800日圓	PUZ
	日本職業麻雀連盟公認 徹萬ADVANCE~免許皆傳SERIES~	加賀TEC	4800日圓	TAB
28日	GRANBO	CAPCOM	5300日圓	RPG
下旬	SLOT!PRO ADVANCE 寶船&大江戶櫻吹雪	日本TELNET	4800日圓	SLG
12月	SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG
	SWEET COOKIE PIE	CULTURE BRAIN	4800日圓	AVG

2001年發售預定

秋	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB

今冬發售預定

	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	BLACK BLACK	CAPCOM	價格未定	RPG
	FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~	HANGS ON ENTERTAINMENT	5200日圓(預定)	SPT
	青蛙B BACK	角川書店	5800日圓(預定)	RPG

2002年1月發售預定

1日	THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
10日	幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
11月	PACMAN COLLECTION	NAMCO	3800日圓	ACT
17日	GRADIUS GENERATION	KONAMI	5800日圓	STG
25日	■GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	SAMMY	價格未定	FIG
31日	HYPER SPORTS 2002WINTER	KONAMI	5800日圓	SPT
	★ANIMAL MANIA 心臟相性CHECK	KONAMI	5800日圓	ETC
1月	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT

2002年2月發售預定

7日	BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	5200日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	5200日圓	ACT
8日	■黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	4800日圓	SPT
14日	★CLIMAX TENNIS POCKET(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
28日	★J LEAGUE POCKET 2	KONAMI	5800日圓	SPT
2月	伍右衛門 NEWAGE出動!(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ESTOPOLIS外傳(暫稱)	TAITO	價格未定	RPG
	LUNA LEGEND	MEDIA RING	價格未定	RPG

2002年3月發售預定

3月	■黑鬍子之佔地遊戲	TOMY	4800日圓	PUZ
	MONSTERinc(暫稱)	TOMY	5200日圓	ACT
	蒼鼠太郎3(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5200日圓	SPT
	FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~	SPIKE	價格未定	SPT
	★妖怪道(暫稱)	FUUKI	5200日圓	不詳

2002年4月發售預定

4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC

2002年發售預定

春	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	HAPPY PANECCHU!(暫稱)	任天堂	價格未定	PUZ
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	SHINING SOUL	SEGA	價格未定	RPG
	創造職業棒球會!ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	ELEVATOR ACTION&PUZZLE BUBBLE(暫稱)	MEDIA KITE	價格未定	ACT&PUZ
夏	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	RAC

發售日未定

	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳

Wonder Swan

11月發售預定

15日	FINAL LAPS SPECIAL	BANDAI	4500日圓	RAC

12月發售預定

13日	SUPER ROBOT 大戰COMPACT for Wonderswancolor	BANPRESTO	4800日圓	SLG
20日	XI[sai]Little	BANDAI	3800日圓	PUZ
上旬	DIGIMON TAMERS BRAVE TAMER	BANDAI	4580日圓	RPG
12月	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	半熟英雄	SQUARE	5200日圓(預定)	SRPG

2001年發售預定

冬	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMER(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

2002年發售預定

1月3日	FromTV Animation ONE PIECE~TRESURE WARS~	BANDAI	4500日圓	ETC
1月	GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
2月	SD GUNDAM OPERATION U.C.	BANDAI	3980日圓	ACT
春	GOLDEN AXE	BANDAI	價格未定	ACT

發售日未定

	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	DIGIMON CARD BATTLE(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FINAL FANTASY IV	SQUARE	價格未定	RPG
	RUNDIM	DIGITAL DREAM	價格未定	STG



QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：________

性別：□男 □女

年齡：________

職業：________

身份證號碼：________

聯絡方法(電話或E-mail)：________

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是？(可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機？
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機？
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目？
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目？
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.26》內容一覽：

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌？
- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌
- □ GAME NEXT

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？________

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)？________



QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐



◎ 新生改革倒數01

◎ SQUARE由賺變蝕！FINAL FANTASY XI~ONLINE~背城借一

◎ GAME CUBE《BIO HAZARD》最新圖片發放

◎ SOUL CALIBUR II 新角色曝光

◎ PC版《PSO》測試報告

卷頭攻略
拳皇冠軍攻略KOF 2001

DRAGON QUEST IV

今期送出超過2000元優惠！！

ゲームプラス・遊樂誌
GAMEPLUS
console PLUS trendy weekly magazine FOR NEW INDEPENDENT BOYS ++ GIRLS

issue 011

新作速報……
LEGAIA~DuelSaga~
FINAL FANTAST XI~ONLOINE~
REZ
鬼武者2
哈利波特
星神
塗鴉王國
PRIDE
JACK x DAXTER 舊世界之遺產
INNCOENT TEARS
TOMATO ADVENTURE
CARD DESTINY 光與闇之統合者
VIRTUA STRIKER 3 ver 2002

重點攻略……
新平台舊遊戲
DRAGON QUEST IV
英雄怒劈小矮人
BUSIN
正義朋友第二集
攻略EVENT繼續播放



SAMSUNG WORLDWIDE OLYMPIC PARTNER

www.samsungelectronics.com.hk

SAMSUNG DIGITall everyone's invited™

藍光王 去到邊都夠曬！

SAMSUNG Anycall SGH-R208

• 至in藍光熒幕 • 醒目燈，來電者無所遁形 • 型人曲線 • 貼身提示功能 • 完善的聲控功能 • 去到邊，WAP到邊

SAMSUNG Anycall Shop：銅鑼灣怡和街18號地舖 Tel: 2882 6129 / 2882 6287 尖沙咀彌敦道35-79號凱悅酒店地下G18 Tel: 2311 6923

特約代理：



特約經銷商：(排名不分先後)

PHONE 2000 2625 5668

百老滙 BROADWAY 2743 6611



18-33-111



2104 5833



2437 9270



Phone On Line電話通 2395 5760



Hit Phone Net 2397 4060



Kentech 2736 7738